

GUNDAM FIX

A close-up, low-angle shot of a Gundam head, likely the RX-78-2 Gundam. The head is white with a prominent red visor and a red mouth. The eyes are blue and circular. The head is set against a bright, hazy background. The image has a slightly grainy, artistic quality.

THE WORKS of KATOKI, HAJIME



GUNDAM FIX

THE WORKS OF **KATOKI, HAJIME**

CONTENTS

08	U.C.0079: RX-78-2 GUNDAM
10	U.C.0153: LM314V21 VICTORY TWO GUNDAM
12	U.C.0087: FXA-050+RX-178 SUPER GUNDAM
14	A.C.195: XXXG-00WOWING GUNDAM 0
16	U.C.0080: FA-78-1 FULL-ARMOR GUNDAM
17	U.C.0153: VICTORY TWO-ASSULT BUSTER GUNDAM
18	U.C.0079: RX-78BD-1 GM BLUE DESTINY
20	A.C.195: XXXG-01W WING GUNDAM
22	U.C.0088: MSZ-010 ZZ GUNDAM
24	A.W.0015: GX-9900 GUNDAM X
26	U.C.0079: RX-78NT1 ALEX
28	U.C.0103: Ξ GUNDAM
30	U.C.0083: AGX-04 GERBERA-TETRA
32	U.C.0088: FAZ-010S FULL ARMOR ZZ GUNDAM
34	A.C.195: OZ-00MS TALLGESE
36	F.C.60: GF13-017NJII GOD GUNDAM
38	U.C.0087: RX-178 GUNDAM Mk-II
40	U.C.0083: RX-78GP02A PHYSALIS
41	U.C.0083: RX-78GP01 ZEPHYRANTHES
42	U.C.0079: RX-79(G) GUNDAM MASS-PRODUCT TYPE
44	U.C.0079: RX-79(G)Ez-8 GUNDAM Ez8
46	U.C.0093: RX-93 v GUNDAM
48	A.C.195: OZ-13MS GUNDAM EPYON
49	U.C.0088: MSZ-006-C1 Z-plus
50	U.C.0087: MRX-010 PSYCHO GUNDAM Mk-II
52	U.C.0093: RGZ-91 Re-GZ
54	U.C.0083: RX-78GP01-Fb Fullburner ZEPHYRANTHES
56	U.C.0120: GUNDAM F90
58	F.C.60: GF13-001NHII MASTER GUNDAM
59	F.C.60: GF13-017NJ SHINING GUNDAM
60	A.C.196: XXXG-00WO WING GUNDAM 0 CUSTOM
62	U.C.? Unknown/ABOUT200: GAIA GEAR <i>a</i>
64	U.C.0087: MSZ-006 Z-GUNDAM
66	U.C.0087: MRX-009 PSYCHO GUNDAM
68	U.C.0123: F-91 GUNDAM FORMULA 91
70	U.C.0153: LM312V04 VICTORY GUNDAM
72	U.C.0083: RX-78GP03S DENDROBIUM STAMEN
74	U.C.0133: CROSS BONE GUNDAM
76	A.C.195: OZX-GU01A GUNDAM GEMINASS 01
78	U.C.0087: MSN-00100 HYAKU-SHIKI
80	U.C.0088: MSA-0011 S-GUNDAM
82	F.C.59: DEVIL GUNDAM
84	A.W.0015: GX-9901-DX GUNDAM Double X
86	U.C.0079: MUSA GUNDAM
88	U.C.0079: PERFECT GUNDAM
90	U.C.0083: RX-78GP03 DENDROBIUM
94	U.C.0079: RX-78-3 G3 GUNDAM





CGワールドのカトキとは!?

富野由悠季

時代が生んだ仕事であろう。そこにイラストレータのカトキ君が活路を見つけようとしたと考えられるが、「活路があったのだろうか」という不安が、今回の画集全体を見渡したところで改めて感じられる。

時代が生んだツールの進化には、手を出さないではいられない魔力がある。それは認めるのだが、果たして有効なお絵描き道具であったのか? と問えば、優れた道具であり、それは便利だよ、という機能はあっても——機能そのものはあっても——それ以上のものではない、と云いされるものではないのだろうか?

それがCGなのだ、ということ。

まして、絵が描けない人にも、ひょっとすると、という誤解を生ませる機能が搭載された道具などには、絵描きのセンスを高める要素などはどこにもない。そう感じたカトキ君であったから、連載の筆を折ったのではないかと推測する。それは対談を通じて感じられたことで、お絵描き道具の機能の更なる進化を待たなければなくなった、ひとつのお試し期間が終わったからではないだろうか。

端的に言えば、リアルな背景とワソハ八百のメカの合成写真に思えるこの一連の仕事の背景には、拭きたい居座りの悪さがあるのだ。

たとえなら、写真術創世記のダイズム的とかシュールな写真に似た、作画の勝手な美意識、といったものが……。

CGの場合、その仕上がりが美しいために、その居座りの悪さを見隠蔽しているように見える。カトキ君はそれを感じてしまったのではないのか?

「手描きのものがアートで、モニターの中のものアートでないと言う人がいる」と口にしたCGアーティストがいる。が、事態はその通りで、モニターの中の絵は絵画ではなく、映像でしかない。つまり、映像としてのアートとは、絵画性ではなく、あくまでも映像としてのアートを求められているのであって、絵画ではないのだ。リトグラフの百枚目は百枚目の価値しかないという意味で連続してプリントされた百分の一のクオリティ以上のものはないのと同じ。その意味で、モニターの中に絵画は存在しないのだから、そのツールを通じて排出される絵は、映像の一部のデータでしかない。

カトキ君はイラストレータであり、その感性をもって生きようとしている青年である。もっと言えば、絵の下手なイラストレータではないのだが、彼の若さと、近代兵器というツールが好きなのがCGに手を出したのはムベなるかなであって、うらやましくさえる。

好奇心が旺盛なのは、クリエイターとしての必須条件でもある。その彼が飽きたんだ、と思う。その直感正しいだろう。しかし、本当に捨て去っていい道具なのかといえば、便利なのだから使いようはいくらでもあろうと、仕事机の右側に置いておくのはよい。コンピュータがそういう位置づけになったのが、本書以後のカトキ君なのだ。

では、映像をアートたらしめるものとは何か? といえ、簡単に口に出るものでも書けるものでもないのだが、絵画ではないのだからという点がヒントとしてあり、一方に工業的・医学的シミュレーションとアミューズメントの分野で実用化されているのだから、物語というソフトを附加すればいいのではないかと考えている。

どのような物語か、という点は、このような画集をこの時代にまとめることが出来たカトキハジメなら、発見してくれていると思っている。

リアリズムにフィクションを塗り込められた技師(わざし)なのだから……。

Katoki and the World of Computer Graphics

—written by **Yoshiyuki Tomino**

This is a means of expression created by the era we live in. Katoki has apparently tried to find a niche for himself in this medium, but after taking a look at this book, one is forced to wonder if that niche existed in the first place.

The tools created by technology have an almost irresistible magic to them that begs us to use them. Though I understand this, I have to ask whether this proved to be the best tool for the job of creating such images. When I ask this, the reply I receive is frequently "yes, it's a great tool," and "it's very convenient" but beyond this functionality, what else does it offer?

That's the nature of computer graphics.

No tool with functions that can mislead people into thinking that even someone who cannot draw might be able to turn out great art is ever going to contribute to greater artistic expression or image composition. Sensing this himself, I believe Katoki decided it was time to end the series of illustrations he had been creating.

I picked this up in conversations with him, that it was time to wait for further evolution in image-creation tools, that the experimental period had ended.

Put directly, there's something very difficult to accept about the images in this series, a string of backgrounds of photographic realism with obviously fake machines superimposed.

It's not unlike the very early photographs seen when that technology was first developed, where the image itself has apparently decided what is beautiful, rather than simply representing what is objectively so.

With computer graphics, the end result is so cleanly refined that this underlying contradiction is largely concealed. But it would seem that Katoki eventually uncovered it.

One computer graphics artist has said that "some people feel that hand-drawn images are art, but those in the monitor are not."

That is precisely the case. Images in the monitor are not pictures in the sense of traditional paintings or drawings, but just images. Put another way, an image created in the monitor can never have the same artistic value as a painting because the method of its creation doesn't allow it to grow beyond that. What's born as an image stays an image. It cannot become a painting or drawing. It's very similar to the low value attributed to the hundredth lithograph of a painting. Its value will never be more than a tiny fraction of that of the original.

Because there can be no paintings created in a monitor, computer graphics images that are output in one form or another are nothing more than a portion of that image's data.

Katoki is a young illustrator who is trying to live his life with the heart of an illustrator. And he's not a bad illustrator, either. In fact, I'm somewhat jealous that his youth and love of new "weapons" allowed him to test the waters of computer graphics in the first place.

Curiosity is an absolute requirement for any creator. He seems to have become bored with the new toy. I believe his feelings are correct.

But is it all right to completely discard this new tool? At times, it can be very convenient, so why not leave it sitting off to one side of the desk. Since this book, that's been the role of the computer for Katoki.

So can computer images ever become art? This is not something that's easy to say, or even to put down in writing.

Keeping in mind that they are not paintings or drawings that can stand on their own, and noting that the technology has firmly established itself in the industrial, medical and amusement industries, I believe that it has its place if you add a story to it.

What kind of a story? I believe Katoki will figure that out for us, having been able to put together a book like this at a time like this.

He is, after all, a master at painting fiction onto reality!



GUNDAM FIX

KATOKI, HAJIME

U.C.0079

RX-78-2 GUNDAM

TV:MOBILE SUIT GUNDAM

On Air:1979.4.7 ~ 1980.1.26・NAGOYA TV

Height:18m

Weight:43.4t

Power:5000hp

Pilot:AMURO RAY

Assignment:EARTH FEDERATION FORCE

Design:KUNIO OKAWARA

FILE SPEC.

Original Data:2800X2400pixel,400dpi

File Size:19.3MB

File Mode:RGB



U.C.0153

LM314V21 VICTORY TWO GUNDAM

TV MOBILE SUIT VICTORY GUNDAM
On Air: 1993.4.2 ~ 1994.3.25-TV ASAH
Height: 15.5m
Weight: 11.5t
Generator: 7510kw
Pilot: USO EWIN
Assignment: LEAGUE MILITAIRE
Design: HAJIME KATOKI

FILE SPEC
Original Data: 4050X3072pixel, 400dpi
File Size: 21.6MB
File Mode: RGB



U.C.0087

FXA-05D+RX-178 SUPER GUNDAM

TV:MOBILE SUIT Z GUNDAM

On Air:1985.3.2 ~ 1986.2.22-NAGOYA TV

Height:15.5m

Weight:UNKNOWN

Pilot:EMMA SHEEN

Assignment:A.E.U.G.

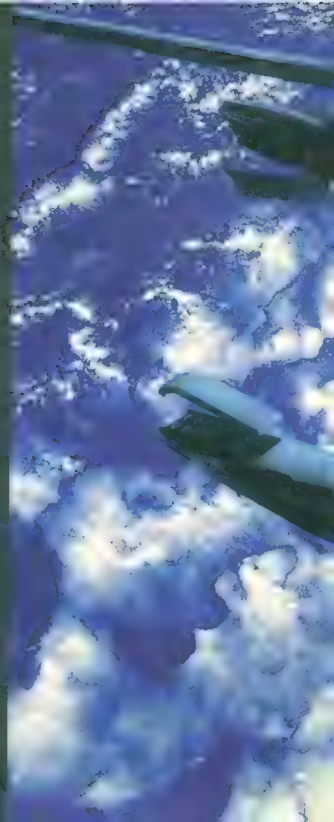
Design:KAZUMI FUJITA

FILE SPEC

Original Data:2400X3300pixel,400dpi

File Size:22.7MB

File Mode:RGB





A.C.195

XXXG-00WOWING GUNDAM 0

TV NEW MOBILE REPORT GUNDAM WING

On Air On Air On Air ON AIR 1995.4.7~1996.3.29・TV ASAHI

Weight 16.7m

Height 8.01

Pilot HEERO YUY

Assignment UNKNOWN

Design KUNIO OKAWARA

FILE SPEC

Original Data 2040X2806pixel,400dpi

File Size 16.4MB

File Mode RGB





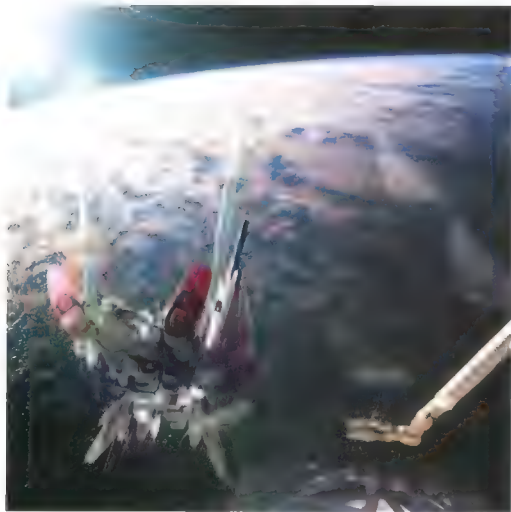
U.C.0080

FA-78-1 FULL-ARMOR GUNDAM

Star, MS
 Serise 1984・COMIC BONBON
 Height UNKNOWN
 Weight UNKNOWN

Generator UNKNOWN
 Pilot UNKNOWN
 Assignment EARTH・FEDERATION FORCE
 Design KUNIO OKAWARA

FA-78-1
 FA-78-1 Full-Armor Gundam
 FA-78-1 Full-Armor Gundam
 FA-78-1 Full-Armor Gundam



U.C.0153

VICTORY TWO-ASSULT BUSTER GUNDAM

TV MOBILE SUIT VICTORY GUNDAM
On Air 1993.4.2 ~ 1994.3.25 T.
ASAH
Height 15.3m
Weight 14.8t

Creator SHINJI KAWA
Director SEIJI YAMAGUCHI
Assistant Director YASUHIRO MATSUDA
Designer YASUHIRO MATSUDA

FILE SPE
Character Design YASUHIRO MATSUDA
Music MB
Production Rights

U.C.0079

RX-79BD-1GM BLUE DESTINY

GAME MOBIL SUIT BANDAM'S DESTINY 1 ~ 3

On Sale 1996.9.20 ~ 1997.3.7 BANDAI

Height UNKNOWN

Weight UNKNOWN

Pilot Fuyuka IMA

Assigned to EARTH FEDERATION FORCE

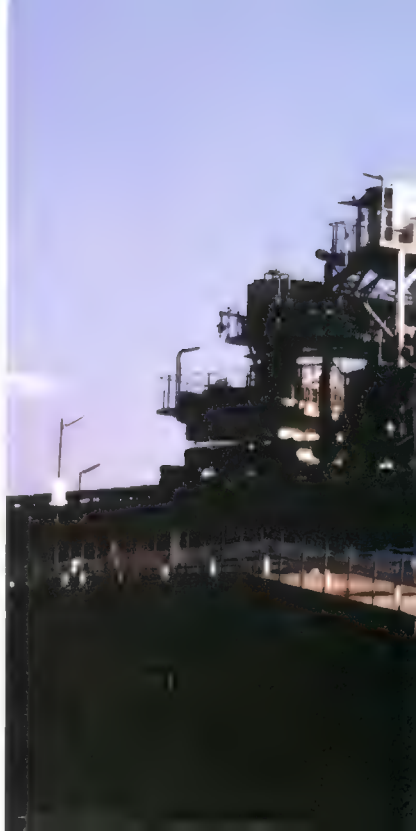
Designer KUNIO OKAWARA

FILE SPEC

Original Data 2664X3642 pixel 300dpi

File Size 27.8MB

File Mode RGB







A.C.195

XXXG-01W WING GUNDAM

TV NEW MOBILE REPORT GUNDAM WING

On Air:1995.4.7 ~ 1996.3.29・TV ASAHI

Height:16.3m

Weight:7.1t

Pilot:HERO YUY

Assignment:UNKNOWN

Design:KUNIO OKAWARA

FILE SPEC

Original Data:3515X2250pixel,400dpi

File Size 20.3MB

File Mode RGB





U.C.0088

MSZ-010 ZZ GUNDAM

TV:MOBILE SUIT GUNDAM ZZ

On Air:1986.3.1~1987.1.31-NAGOYA TV

Weight:19.85m

Weight:32.7t

Generator:7340kw

Pilot:JUDAU ASHTA

Assignment:EARTH FEDERATION FORCE

Design:MIKOTO MORIYAMA

FILE SPEC

Original Data:1974X3702pixel,400dpi

File Size:16.1MB

File Mode:RGB

A.W.0015

GX-9900 GUNDAM X

TV AFTERWARGUNDAM X
On Air 1996.4.5~1996.12.28・TV ASAHI
Height 17.1m
Weight 7.5t
Pilot GARRODRAN
Assignment NO DATA
Design KUNIO OKAWARA

FILE SPEC
Original Data 2032X3749pixel 400dpi
File Size 21.6MB
File Mode RGB







U.C.0079

RX-78 NT1 ALEX

「I AM COMING TO YOU IN AMOROUS WAR IN THE POCKET」

RANDA JIN (A) (C) T

Height 1.68m Weight 51.0kg

Height 1.68m

Weight 51.0kg

Developer T. ALEX

Producer H. KAMA (C) T

Ass. Producer FARTHEEFLAT (C) T

Music Y. TAKA (C) T

FX SPE

FX EDITOR K. TAKA (C) T

FX SOUND ME

FX Music (C) T

一九世紀、気球という乗り物か人類に俯瞰の視線とその風景を与えた。人間は自分か立っている世界をパノラマとして目の前に収めた。ちょっと同じころに、写真という新しい視覚テクノロジーが人類のものになった。ジオラマという今ではブツモデルの背景に使われる技法は、この写真術という臨時のハイテクと置きあっていた。

二〇世紀、映画のテクノロジーは列車や飛行機などの新しい乗り物の発展と共進しながら、人間と機械、自然とテクノロジーが互いに組み込み合う風景を、精確に現実を反映するかたちで実現してきた。ビデオやテレビはこの延長上にある。新しい乗り物(ヴィークル、遠征機械)は新しい視覚を保証し、新しい現実機械と伝達しあう。新しい視覚テクノロジーは、それまでなかった世界のつかみ方、模倣、模造される小さな世界、風景を作らせようとする。

アニメーションやCGといった、それ自体としてはもはや夢照映、指示対象をフィクションかたちではもっていない表現においても、実はこのことはあてはまる。絵空事であり、まさに「無からの創造」、であるような表現にはいかなる制約もない、と考えるのはむしろ早計である。おそらくアニメやCGもまた、それに固有の視覚、パースペクティブを見る者である人間に用意しているのだ。モデル・オブ・リアリティに模倣化することだけで、その映像がリアルに見えるわけではない。ジオラマの細かな造形かモデル(模型)のリアリティを引きだすように、アニメーションやCGのなかに現れる風景、人間、環境をどのように表現するか? といった問題点には、必ずしも昔からある身体的な描写の技法を必要としない。ここで必要なのは、自然と人工物に対する繊細な観察の視線であり、何かが存在しないテクノロジーにリアリティを与えることができるか考えることのできる想像力と感性にはかからない。

「GUNDAM-FIX」におけるカトキハジメの作業は多分こうした視角から見えていくことが重要なだろう。様々なカンタムたちかここに置かれ、どこを飛んでおり、そこには何が見えているか? そのまわりにはどんな人間がいて、何を見守っているのか。

ブツモデルの作り手かしたるような細部を、新しいテクノロジーに支援された映像と、昔からある身体的な描写の技法とを組み合わせたかたちにしていくような目と手かここでははたらいている。

二〇世紀の終り、二一世紀の映像テクノロジーのハート・オブ・スズデにわれわれの手の中にある。けれども、そこで機械とテクノロジーのかたわらにある風景、自然、人間の位置について、それはとわれわれは確信をもっていない。その位置を探索するためのヒントか、たかさんのカンタムの置かれた状況と背景のなかにひそんでいるのだ。

In the nineteenth century, hot air balloons gave man a bird's-eye view of his surroundings, and people began to take in the panorama of the world around them. At about the same time, a new visual technology known as photography was developed. The concept of the diorama, a technique used now to create the backgrounds for plastic models, meshed well with the then advanced technology of photography.

In the twentieth century, motion picture technology developed along with that of new transportation methods such as rail and air, and began to present us with very precise realistic images of men and machines or nature and technology coexisting. Video and television technology is an extension of this. New vehicles provide us with new views of our world, and interact with new imaging techniques. These new visual technologies give us a previously unavailable grasp of our world, and push us to create miniature imitations of these scenes.

Animation and computer graphics themselves forms of expression without physical substance fall into this classification. But I would be hasty to consider them as pure fantasies or images created out of nothing without restrictions on the artist. Animation and CG are ultimately employed by humans with a fixed perspective of their world. Just because a Mobile Suits realistically portrayed in an image does not make that image look real. As a detailed background lends to the realism of a model diorama, the same can be said for the backgrounds, people and environments in animation or CG, though they don't require old style physical means of being drawn. What is required is a detailed perspective of the natural and artificial, and the sense and imagination to determine what we end up ready to a technology that doesn't even exist yet.

This perspective is important when regarding Hime Katoki's work in Gundam Fix. Where are the numerous Gundam machines placed, where are they flying to, and what are they seeing? And what sorts of people are around them and what are they feeling? At work here we find eyes and hands capable of creating a high level of detail like that preferred by plastic modelers, supported by new imaging technology while at the same time employing tired and true physical artistic techniques.

At the end of the twentieth century, the core of 21st century imaging technology is already in our hands.

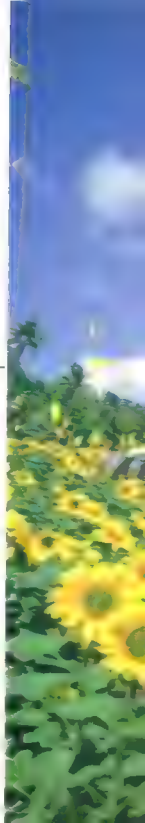
However, we are not yet certain about the role to be played by the scenes, people and environment that will exist side by side with these machines and technology. When exploring for that role, one can find many hints hidden in the backgrounds and settings of these Gundam Fix scenes.

U.C.0103

◻ GUNDAM

Novel: MOBILE SUIT GUNDAM - BRIGHT HASSAWAY
Height: UNKNOWN
Weight: UNKNOWN
Generator: UNKNOWN
Pilot: HASSAWAY NOA
Assignment: MAFTY NAVY EYEFIN
Design: YASUHIRO MORIKI

FILE SPEC
Original Data: 2300X2566px @ 400dpi
File Size: 15.5MB
File Mode: RGB



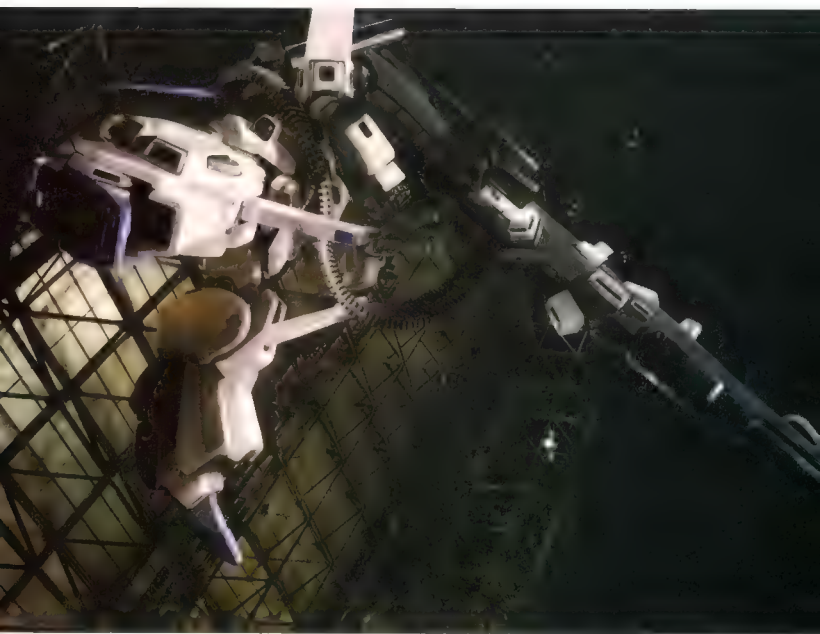


U.C.0083

AGX-04 GERBERA-TETRA







U.C.0088

FAZ-010S FULL ARMOR ZZ GUNDAM

TV MOBILE SUIT GUNDAM ZZ

On Air 1986.3.1 ~ 1987.1.31 • NAGOYA TV

Height 19.86m

Weight 8.1t

Generator 7340kw

Pilot JUDAU ASHTA

Assignment EARTH FEDERATION FORCE

Design MIKA AKITAKA • MAKOTO KOBAYASHI

FILE SPEC

Original Data 1982X2691pixel, 400dpi

File Size 15.8MB

File Mode RGB

A.C.195

OZ-00MS TALLGESE

TV NEW MOBILE REPORT GUNDAM WING

On Air 1995.4.7 ~ 1996.3.29・TV ASAHI

Height: 17.4m

Weight: 8.8t

Pilot: ZECHS MERQUISE

Assignment: OZ

Design: HAJIME KATOKI

FILE SPEC

Original Data: 3072X4050p.xe, 400dpi

File Size: 35.6MB

File Mode: RGB





F.C.60

GF13-017NJII GOD GUNDAM

TV MOBILE FIGHTER G GUNDAM

On Air 1994.4.1 ~ 1995.3.31・TV ASAHI

Height: 16.6m

Weight: 7.5t

Pilot: DOMON KASHU

Assignment: NEO JAPAN

Design: KUNIO OKAWARA

FILE SPEC

Original Data: 4050X3750pixel, 400dpi

File Size: 43.5MB

File Mode: RGB

U.C.0087

RX-178 GUNDAM Mk-II

TV:MOBILE SUIT Z GUNDAM

On Air:1985.3.2 ~ 1985.3.27 (28 episodes)

Height:18.5m

Weight:33.4t

Generator:1930kw

Pilot:KAMIRU BIDAN

Assignment:A.E.U.G.

Design:KUNIO OKAWARA + KAZUMI FUJITA

FILE SPEC.

Original Data:3000X3828pixel,400dpi

File Size:32.9MB

File Mode:RGB





U.C.0083

RX-78GP02A GUNDAM PHYSALIS

OVA MOBILE SUIT GUNDAM 0083
STARDUST MEMORY
On Sale 1991.5.23 ~ 1992.9.24
BANDA VISUAL CO., LTD.
Height 18.5m

Weight 54.5t
Generator 1860kw
Pilot ANAVEL GATO
Assignment EARTH FEDERATION FORCE
Design SHOUJI KAWAMORI

FILE SPEC
Original Data: 3032X3376pixel 400dpi
File Size 29.3MB
File Mode RGB



U.C.0083

RX-78GP01 ZEPHYRANTHES

O.A. MOBILE SUIT GUNDAM 0083
 STARTER SET MEMORIAL
 O. Scale 1/100 1/100 1/100
 BANDAI, S. A. LTD.
 HIRAZAKI, T.

Weight 35.7g
 Generator 1.96kW
 Pilot K. C. RAK
 Assigned to EARTH FEDERATION FORCE
 Design 5th 1st KAWAMURA

File Size
 Contents Data 20.0x15.0x10.0
 File Size 1.1MB
 File Mode RGB



幻視の画家 カトキ・ハジメ

THE END

スポーツ 7月14日、「宇宙時代が開幕してついで10年」としてアポロ11月11日に、晴・立ち、月着陸から10年目、に「カニタ」が生まれ、アポロ10年までスペースノットと初飛行。今年もアポロ・ストカ、カニタが10周年になると言う」とも私が初めてカニタ・ノットと出会ったのが20年前、なるわけ。

最近のカタムツアブンの多いカタムツの最期の泣きを見る機会もなかった。書いてみて思わぬ位に泣ける。泣くのは、カタムツの歴史より宇宙時代のほうが半分を占めていることによる。

カタムツの歴史からスタートルカが地球軌道と関わりを往復する「時代」への重力の束縛と解放。地球の引張から逃れようとする宇宙世紀を描いて、いよいよ、宇宙時代の幕を開く。そしてまたこの頃、想像力豊かな宇宙に乗り出し、すべての人々、地帯等を駆動させてワウ・ノ・ノ。天変地異と地球を叩く。

それとウ・ナ・ン・グの中で、まなおも とも尊敬されて、口裏裏の チュ・メ ホ・ノ・スア
に於ける 1988年に生まれたオームモデルも 宇宙時代の相たる20年の上で前から 宇宙圏を
探索して来り

[illegible][illegible]

カネキノモを、のしほのゆかに、置付けするものも不当ではあるまい。彼の心とを、ゲームのメカデザイナーとして見ている者は、この画面で目を開かれるだろう。カネキハシメは、加藤達之や宮武貴之とメタノオムス、あの流れの中からはき出し、上へ、半ばつよなき先導えうの画面を消し、いから、独自の境地に至つて、アサイターのセオリスを併せ持ち、コンピュータ名とを利用した新しいテクニクを手中に、た、時代の空想を築き立てる。

「GUNDAM FIX」は、ガンダムに託したカトキハジメの幻滅の画集である。そこに描かれた、さまざまなタイプのガンダムの姿を見よ。地球軌道、成層圏、月の上、格納庫の中、香港の街並み、シヤンヅル 砂漠。ガンダム達は、ある者は背景に雄たけけし立ち、ある者は影つゝ暗黒に背脊に寄りかかち、人間がほとんど姿を見せない。情景には、ひんやりとした静寂さや哀し、視線を惹き寄せない、カタルシさ、無機質ではない、むしろこころである。

いずれも、カキハンメが囁か、「見た、光景、遠い、番船の中にはなかったのに、あつて当然と思ふて来るさままなノーン 初めて見る場面はかみなのに、どこかに懐かしさ、似た感情を覚えたとする、それはあなたもまた、これらの情景を想像力で追憶すると、どこかあるから、遠い、

U.C.0079
RX-79(G) GUNDAM MASS-PRODUCT TYPE

OVA MOBILE SUIT GUNDAM The 08 MS Team
On Air 1996.1.25 ~ NOW ON SALE
Height 18.0m
Weight 52.8t
Generator 1350kw
Pilot SHIROH AMADA
Assignment EARTH FEDERATION FORCE
Designer KUNIO OHKAWARA

FILE SPEC
Original Data 3074X4612pxe ,400dp
File Size 9.7MB
File Mode RGB

It takes more than 10 years after the launch of Gundam to see the same type of artists (I included in this issue, 12 years after Gundam's launch) emerge. But your readership will understand the birth of Gundam, and I think that the world is about to change since I first met Hajime Katoki.

Many present-day Gundam fans must have the impression that the space age is the most magnificent landscape. Though I find it hard to believe so easily, the space age of Gundam takes up about half of the space age.

Before Gundam portrayed humans struggling to build their own space ships in space, beyond the bounds of gravity in the days when the Space Shuttle had only begun to make its round-trip flights, there were individuals who were traveling into space with the imagination long before scientists had even begun to consider the risk. With respect, I call these individuals "visionaries."

Among these visionaries, the one held in the highest regard was surely the famous Leonardo. Born in 1450, Leonardo was drawing images of his vision of new space ships years before the space age began.

A number of artists were creating paintings of space and conceiving concepts of Gundam long before his work, but their images were based on the latest scientific knowledge and technology -- attempts to create pictures of satellites and rockets that were as plausible as possible given the understanding of their times.

What made for Leonardo's popularity didn't come from just detailed, realistic paintings of space themes. What were the ones, in this instance, are of widely acknowledged things, his works would be little more than quiet reminders of the past. His strength came from paintings of unknown worlds where as if he had been there and seen it all for himself. Perhaps it's fair to say that, through his imagination, he had been there before. In that sense, he defines the word visionary.

There has never been an artist like Leonardo after him: a thinking, questioning, individual who appeared who are following the trail that he blazed. There's little doubt, during Robert Rindt's time for his fantastic visions. There's Alex Miller and William Mortenson, who were directly inspired by Leonardo's work. Andrei Sokolov, the master images of the future while staying on the traditions of Russian art. Through detailed Locomotive design, both extremely forward-looking. These people's vision was a common thread among us, as do Paul Roden's intimate mechanisms. So these five spent years creating designs for the future. Nobody would create space images based on his deep respect for Leonardo, and Hajime Katoki's work is wild, but at the same time intimate. All these artists are following the path established by Leonardo while moving simultaneously in their own direction.

Hajime Katoki can be grouped together with these artists. This collection of machines is reminiscent upon the eyes of those who have only experienced as a mechanical designer the mechanical programs. Coming out of the Studio New Movement created by Hajime Katoki and Kawahara, he has created his own distinct territory while being influenced by the work of these predecessors. He is a nature-daily visionary artist who is a designer, and who has not hesitated to employ new tools such as computers.

"Gundam 00" is a presentation of Gundam--Hajime Katoki's work. These are very different Gundam images he has created. In orbit, in the water, on the surface of the atmosphere, over the ocean, inside a reactor, on the streets of Hong Kong, in the jungle, or desert. Some of the Gundams even have gliders in the foreground, while others slide silently into the background. These scenes, with virtually no human presence, hardly retain quietness about them. And despite the fact that no current technology can look at these machines come across as remarkably intimate.

Hajime Katoki has personally "seen" all of these scenes. Though none of them are his original programs, they all have a remarkable familiarity to him, despite the fact that we are seeing them for the first time. That's no doubt because past and present have been taken to these places by the power of your own imagination.

U.C.0079

RX-79[G]Ez-8 GUNDAM Ez8

OVA: MOBILE SUIT GUNDAM The 08 MS Team

On Air: 1988.1.26 ~ NOW ON SALE BANDAI HOBBY LINE

Height: 16.0m

Weight: 51.5t

Pilot: SHIROH AMADA

Assignment: EARTH FEDERATION FORCE

Designer: KIMITOSHI YAMANE

FILE SPEC

Original Data: 2288x3072pixel, 400dpi

File Size: 19.9MB

File Mode: RGB





U.C.0093

RX-93 ν GUNDAM

Movie: MOBILE SUIT GUNDAM CHAR'S CO. INTERATTACK
Roadshow: 1988.3.12
Height: 22.0m
Weight: 27.9t
Generator: 2980kw
Pilot: AMURO RAY
Assignment: LONDO-BELL
Designer: YUTAKA IZUBUCHI

FILE SPEC
Original Data: 2533X383 / pixel, 400dpi
File Size: 27.8MB
File Mode: RGB



A.C.195
OZ-13MS GUNDAM EPHYON

T. N. A. M. C. B. E. REPORT GUNDAM WING

140 129-TVASAM

HP 17 4

RE-2E HSMERCUISE

As a result of the above, the following is proposed:

4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 101 102 103 104 105 106 107 108 109 110 111 112 113 114 115 116 117 118 119 120 121 122 123 124 125 126 127 128 129 130 131 132 133 134 135 136 137 138 139 140 141 142 143 144 145 146 147 148 149 150 151 152 153 154 155 156 157 158 159 160 161 162 163 164 165 166 167 168 169 170 171 172 173 174 175 176 177 178 179 180 181 182 183 184 185 186 187 188 189 190 191 192 193 194 195 196 197 198 199 200 201 202 203 204 205 206 207 208 209 210 211 212 213 214 215 216 217 218 219 220 221 222 223 224 225 226 227 228 229 230 231 232 233 234 235 236 237 238 239 240 241 242 243 244 245 246 247 248 249 250 251 252 253 254 255 256 257 258 259 260 261 262 263 264 265 266 267 268 269 270 271 272 273 274 275 276 277 278 279 280 281 282 283 284 285 286 287 288 289 290 291 292 293 294 295 296 297 298 299 300 301 302 303 304 305 306 307 308 309 310 311 312 313 314 315 316 317 318 319 320 321 322 323 324 325 326 327 328 329 330 331 332 333 334 335 336 337 338 339 340 341 342 343 344 345 346 347 348 349 350 351 352 353 354 355 356 357 358 359 360 361 362 363 364 365 366 367 368 369 370 371 372 373 374 375 376 377 378 379 380 381 382 383 384 385 386 387 388 389 390 391 392 393 394 395 396 397 398 399 400 401 402 403 404 405 406 407 408 409 410 411 412 413 414 415 416 417 418 419 420 421 422 423 424 425 426 427 428 429 430 431 432 433 434 435 436 437 438 439 440 441 442 443 444 445 446 447 448 449 450 451 452 453 454 455 456 457 458 459 460 461 462 463 464 465 466 467 468 469 470 471 472 473 474 475 476 477 478 479 480 481 482 483 484 485 486 487 488 489 490 491 492 493 494 495 496 497 498 499 500 501 502 503 504 505 506 507 508 509 510 511 512 513 514 515 516 517 518 519 520 521 522 523 524 525 526 527 528 529 530 531 532 533 534 535 536 537 538 539 540 541 542 543 544 545 546 547 548 549 550 551 552 553 554 555 556 557 558 559 560 561 562 563 564 565 566 567 568 569 570 571 572 573 574 575 576 577 578 579 580 581 582 583 584 585 586 587 588 589 590 591 592 593 594 595 596 597 598 599 600 601 602 603 604 605 606 607 608 609 610 611 612 613 614 615 616 617 618 619 620 621 622 623 624 625 626 627 628 629 630 631 632 633 634 635 636 637 638 639 640 641 642 643 644 645 646 647 648 649 650 651 652 653 654 655 656 657 658 659 660 661 662 663 664 665 666 667 668 669 670 671 672 673 674 675 676 677 678 679 680 681 682 683 684 685 686 687 688 689 690 691 692 693 694 695 696 697 698 699 700 701 702 703 704 705 706 707 708 709 710 711 712 713 714 715 716 717 718 719 720 721 722 723 724 725 726 727 728 729 730 731 732 733 734 735 736 737 738 739 740 741 742 743 744 745 746 747 748 749 750 751 752 753 754 755 756 757 758 759 760 761 762 763 764 765 766 767 768 769 770 771 772 773 774 775 776 777 778 779 780 781 782 783 784 785 786 787 788 789 790 791 792 793 794 795 796 797 798 799 800 801 802 803 804 805 806 807 808 809 810 811 812 813 814 815 816 817 818 819 820 821 822 823 824 825 826 827 828 829 830 831 832 833 834 835 836 837 838 839 840 841 842 843 844 845 846 847 848 849 850 851 852 853 854 855 856 857 858 859 860 861 862 863 864 865 866 867 868 869 870 871 872 873 874 875 876 877 878 879 880 881 882 883 884 885 886 887 888 889 890 891 892 893 894 895 896 897 898 899 900 901 902 903 904 905 906 907 908 909 910 911 912 913 914 915 916 917 918 919 920 921 922 923 924 925 926 927 928 929 930 931 932 933 934 935 936 937 938 939 940 941 942 943 944 945 946 947 948 949 950 951 952 953 954 955 956 957 958 959 960 961 962 963 964 965 966 967 968 969 970 971 972 973 974 975 976 977 978 979 980 981 982 983 984 985 986 987 988 989 990 991 992 993 994 995 996 997 998 999 1000 1001 1002 1003 1004 1005 1006 1007 1008 1009 1010 1011 1012 1013 1014 1015 1016 1017 1018 1019 1020 1021 1022 1023 1024 1025 1026 1027 1028 1029 1030 1031 1032 1033 1034 1035 1036 1037 1038 1039 1040 1041 10

 F_1, F_2, \dots, F_n
$$T_{\alpha} = [1 - \alpha, 1 + \alpha] \quad \alpha \in \mathbb{R}^+$$

1. $\frac{1}{2} \leq x \leq 1$

 $\{x \in M : x \in R(B)\}$



U.C.0088

MSZ-006-C1 Z-plus

Nove GUNDAM SENTINE.
 Ser ie 1987.9 ~ MODEL GLRAPHIX
 Height Height Height HEIGHT 22.11m (MS MODE),
 36.00m (WR MODE)
 Weight Weight Weight WEIGHT 36.18t
 Generator 2070kw
 Assignment A.E. U. G. (EARTH FEDERATION FORCE)
 Design HAJIME KATOK

FILE SPEC
 Original Data 2250X3376px 400dp
 File Size 217MB
 File Mode RGB

U.C.0087

MRX-010 PSYCHO GUNDAM Mk-II

TV MOBILE SUIT Z GUNDAM

On Air 1985.3.2 ~ 1986.2.22・NAGOYA TV

Height 39.96m

Weight 18.7t

Pilot ROSAMIASADAM

Assignment T.TAN'S EARTH FEDERATION FORCE

Design KAZUMI FUJITA

FILE SPEC

Original Data 2049x3079pixel, 400dpi

File Size 15.9MB

File Mode RGB







U.C.0093

RGZ-91 Re-GZ

Movie: MOBILE SUIT GUNDAM MONARCH'S COLOR

Roadshow: 1988.3.12

Height: 20.5m

Weight: 24.7t

Generator: 2550kw

Pilot: AMURO RAY

Assignment: LONDO-BELL

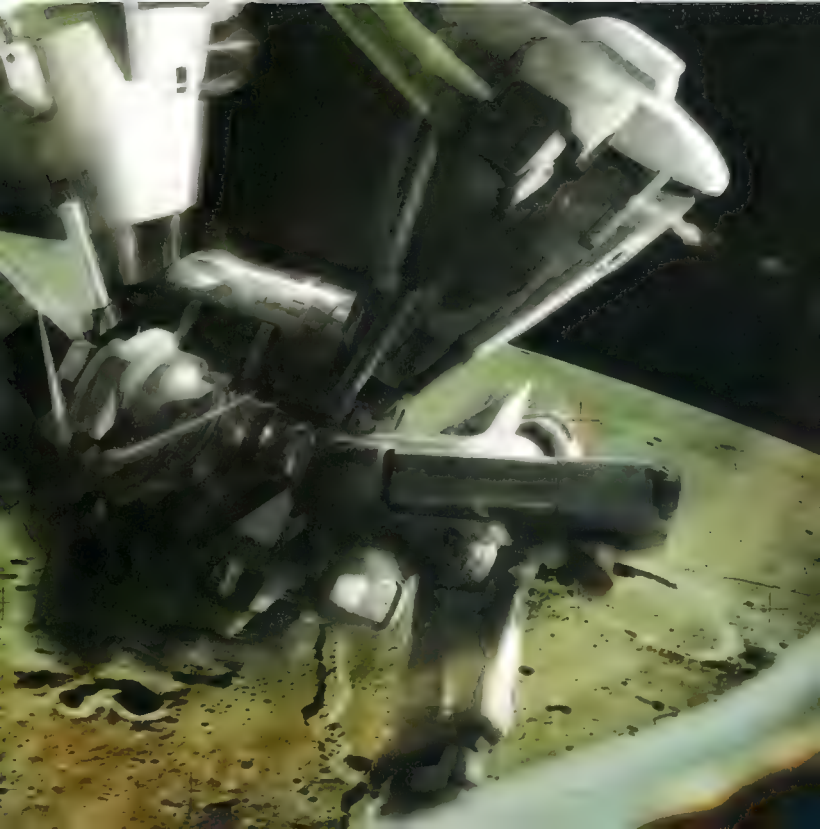
Design: YUTAKA IZUBUCHI

FILE SPEC.

Original Data: 1976x2551 pixel, 300dpi

File Size: 25.7MB

File Mode: RGB



U.C.0083

RX-78GP01-Fb Fullburnern ZEPHYRAMTES

QWA:MOBILE SUIT GUNDAM 0080 STARDUST MEMORY

On Sale: 1991.3.25 ~ 1992.2.24 Gundam Version 0080 2.25

Height:18.5m

Weight:43.2t

Generator:2045kw

Pilot:KOU URAKI

Assignment:EARTH FEDERATION FORCE

Design:SHOUJI KAWAMORI

FILE SPEC

Original Data:3472X3060pixel,400dpi

File Size:30.4MB

File Mode:RGB

U.C.0120
GUNDAM F90

MOBILE T. INDIAN
STATE BAT. A
APR 1968
A. J. E. F. H. T. H. E. F. E. D. E. R. A. T. I. O. N. F. E. R. C. E.
E. N. N. J. A. W. A. R. A.

```

F {SIF
  ... [ ... ] ...
F ... 8MB
F ... 8MB

```







F.C.60

GF13-001NH II MASTER GUNDAM

T. MOBILE FIGHTER GUNDAM

1st 1994.11.1995.11.1. ASAH

Model 16.0

Weight 1.0

Price MASTERAS A

Assembled NEOMI N/A 1/1

200.000.000.000.000

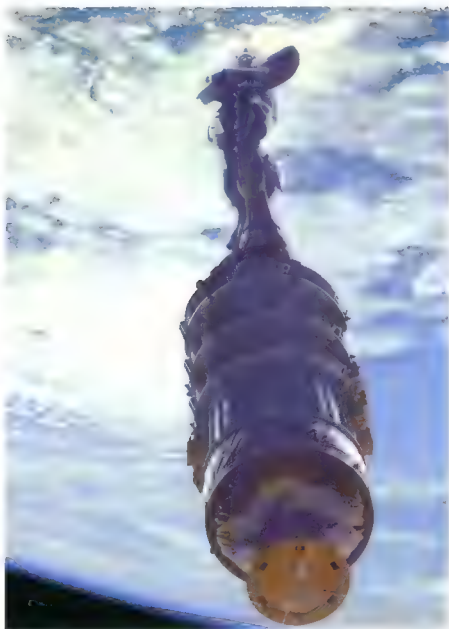
FILE SPE

File 13 Data 2657x1828px x100p

File Size 29MB

File Mode RGB

F.C.60



GH13-017NJ SHINING GUNDAM

TV MOBILE FIGHTER GUNDAM

On Air 1984.4.1 ~ 1995.3.31・TV

ASAHI

Height 16.2m

Weight 5.8t

Pilot DOMON KASHU

Assignment NEO JAPAN

Design KUNIO OKAWARA

FILE SPEC

Original Data 2100X2100pixel 400dpi

File Size 9MB

File Mode RGB

A.C.196

XXXG-00WG WING GUNDAM 0 CUSTOM

OVA:NEW MOBILE REPORT GUNDAM WING End ess Waitz

On Sale:1997.1.25~1997.7.25・BANDAI VISUAL CO.,LTD

Height:16.7m

Weight:8.0t

Pilot:HEERO YUY

Assignment:NO DATA

Design HAJIME KATOKI

FILE SPEC

Original Data 3826X3600pixel,400dpi

File Size 39.4MB

File Mode RGB





Norihiko Hara

Many people may believe that designers are a special kind of creative person who can fly on the wings of their imagination into some unseen future. However, the concepts that these people bring into the world are not born out of nothing by accident, but are the result of a kind of magical power. Like myself, an automotive designer, these people have experienced something in their youth that becomes the basis for their creativity. For example, it may be something that they encounter by chance when flipping through the pages of an album or album of some kind. Without realizing it, it forces its way into their consciousness and, after a moment, even though this original stimulus is gone, they realize that a new window has been opened in their heart. I believe that people who make their lives in creative professions have a desire in their hearts to share these experiences, these feelings with others. And when this message is successfully communicated to the observer, they are overjoyed. This way of creativity is transmitted to others via the senses.

When I was still a teenager I recall being overcome when I took a look at "movements" by Syd Mead whom he created in the 1960s. Even after I had closed its pages, an exciting excitement lingered in me, and I could feel something new beginning to grow in my heart. However, for most people, that portfolio fails to create any traditional sense of drama. It's like reading a story that lacks any kind of human main character, and that creates a sense of emptiness. But Mead's portfolio was still a hypercalculated artistic portrayal of a world where humans and machines coexisted.

The illustrations by Katoki in "Gundam Fix" carry a certain reality with the works of Syd Mead. But that reality appears a bit different from the one seen in the works of animation (or more specifically, the world of Gundam). Mead's work, people are never the focus of attention. They exist only as a competing component of the machines in the forefront, one small part of the whole. They exist only to explain how the industrial equipment being featured is ultimately used.

Similarly, though the works in "Gundam Fix" feature the machines of the Gundam universe, there's no sign of even the pilots' existence. It's like a photo album of modern weapon systems. Though the scenes are based loosely on the original Gundam storyline, from the images themselves there is no sense of good or evil, no sense of justice, not a whisp of human drama. What's more, though the so-called version of Gundam often presents these human-shaped machines in poses or activities that mimic the mannerisms of their human pilots, this portfolio lacks such portrayals to the point that I have to believe it was a conscious decision by Katoki's part. People revealed machines to operate. But, he has released them from these images as completely soulless (pilots) machines only, devoid of any story or humanity. It is as these selected machines that their true existence as "mechs" becomes clear. And when these images are refined to such a high degree, the fact that Gundam machines only became complete when joined with a human pilot is made all the more apparent. Those who see these panels are drawn into the space by a distant dream to become one with the cold metal bodies portrayed there.

To create the unique images in this book, Katoki chose to use photographs as backgrounds and to superimpose the machines on them, in effect producing "landscape" with Gundams." The reality he managed to inject to the mechanical images he created is truly impressive, especially when one considers that they are consisting of mechanical photographs and their absolute realism. What's more, he has presented the machines with a seemingly high level of detail and functionality somewhat typical of actual engineering toys. This, coupled with his through three-dimensional studies of the machines' joints, other moving areas and whole form offers us to images that are more than suited to high-resolution reproduction. That's why the reality of Katoki's Gundam images is strong enough to suggest that he is recalling actual experiences, rather than just fantasizing about some unseen future. The mechanical world of Hajime Katoki presented here, like the albums of my youth that started me on the path to auto design, are the type of fundamental artistic experience that can open new pathways for people. That's why I believe that there is a window open to the world of machines in Katoki's heart. Hopefully, the same light that is streaming through that window will reach the people who hold this book in their hands, enter a window in their hearts, and let the warm light of the world of machines pour through.

U.C.0087

MSZ-006 Z-GUNDAM

TV/MOBILE SUIT Z GUNDAM

On Air:1985.3.2~1986.2.22-NAGOYA TV

Height:19.0mm

Weight:28.7t

Generator:2020kw

Pilot:KAMIRU BIDAN

Assignment:A.E.U.G.

Design:KAZUMI FUJITA

FILE SPEC.

Original Data:2175x3161pixel,400dpi

File Size:19.1MB

File Mode:RGB



U.C.0087

MRX-009 PSYCHO GUNDAM

TV:MOBILE SUIT Z GUNDAM

On Air:1985.3.2~1986.2.22・NAGOYA TV

Height:HEIGHT 40m

Weight:214.1t

Pilot:FOUR MURASAME

Assignment:TITANS(EARTH FEDERATION FORCE)

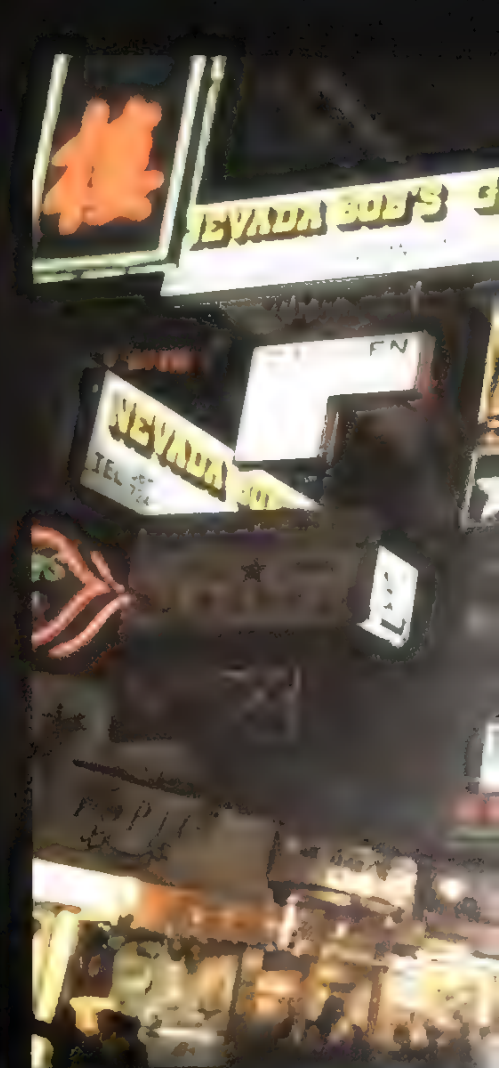
Design:KAZUMI FUJITA

FILE SPEC.

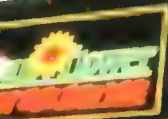
Original Data:2047X3398pixel,300dpi

File Size:16.6MB

File Mode:RGB



DP



中國最付油
CHINA'S BEST OIL

周多利行
CHINA'S BEST OIL

ASSAGE
FAMBA

한화점
한화점

Baleno

282

282

282



U.C.0123

F-91 GUNDAM FORMULA 91

Movie: MOBILE SUIT GUNDAM F91

Roadshow: 1991.3.16

Height: 15.2m

Weight: 7.9t

Pilot: SEABOOK ARNO

Assignment: EARTH FEDERATION FORCE

Design: KUNIO OKAWARA

FILE SPEC

Original Data: 1535X2304pixel, 300dpi

File Size: 10.1MB

File Mode: RGB

U.C.0153

LM312V04 VICTORY GUNDAM

TV:MOBILE SUIT VICTORY GUNDAM
On Air:1993.4.2 ~ 1994.3.25・TV:ASAHI
Height:15.2m
Weight:7.6t
Generator:4780kw
Pilot:USO EWIN
Assignment:LEAGUE MILITAIRE
Designer:HAJIME KATOKI

FILE SPEC
Original Data:1800X2835p.xel,300dp
File Size:14.6MB
File Mode:RGB







U.C.0083

RX-78GP03S DENDROBIUM STAMEN

OVA MOBILE SUIT GUNDAM 0083 STARDUST MEMORY

Original Name: RX-78GP03S DENDROBIUM STAMEN

Height 18.0m

Weight 1.6t

Generator 2000kw

Pilot KOU URAKI

Assignment: EARTH FEDERATION FORCE

Design: HAMAKATOKI

FILE SPEC

Original Data: 2048X3072pixel 400dp

File Size: 18MB

File Mode: RGB

U.C.0133

CROSS BONE GUNDAM

Com c MOBILE SU T CROSS BONE GUNDAM
Sense 1994.12~1995.1.26-SYONENACE(KADOKAWA-SHOTEN)
Height 15.9m
Weight:9.5t
Generator 5280kw
Pilot,KINKEDOU
Assignment:CROSS BONE VANGUARD
Design.YUICHI HASEGAWA + HAJI MEKATOK

FILE SPEC
Original Data 3000X2796pixel,400dpi
File Size 18MB
File Mode RGB



A.C.195

OZX-GU01A GUNDAM GEMINASS 01

Com c:GUNDAM W NG DUAL STORY G-UNIT
Sense 1997.5 ~ 1998.3-COMIC BONBON(KODANSHA)
Height UNKNOWN
Weight UNKNOWN
Pilot:ADIN BARNET
Assignment:MO-V

FILE SPEC
Original Data:3071X3934p xel.400cp
File Size 34.6MB
File Mode RGB





U.C.0087

MSN-00100 HYAKU-SHIKI

TV:MOBILE SUIT Z GUNDAM

On Air:1985.3.2~1986.2.22-NAGOYA TV

Height:18.5m

Weight:31.5t

Generator:1850kw

PilPot:QUATTRO VAGEENA

Assignment:A.E.U.G.

Design:WAKATSUKI MASAHIRO & TETSUYA KAWANO

FILE SPEC

Original Data:2048X3072pixel,400dpi

File Size:18MB

File Mode:RGB



U.C.0088

MSA-0011 S-GUNDAM

Novel GUNDAM SENT NEL
Sense 1987 9---MODEL G.L.RAPH'X
Height 25 18m
Weight 38 4t
Generator 7180kw
Pilot RYU ROUTE
Assignment A.E.U.G
(EARTH FEDERATION FORCE)
Design HAJIME KATOKI

FILE SPEC
Original Data 1795X2192pixel 300dpi
File Size 11.3MB
File Mode RGB



F.C.59

DEVIL GUNDAM

TV:MOBILE FIGHTER G GUNDAM
On Air:1994.4.1~1995.3.31・TV ASAHI
Height:UNKNOWN
Weight:UNKNOWN
Power:INFINITE
Assignment:NEO JAPAN
Design:HAJIME KATOKI

FILE SPEC.
Original Data:2160X4410pixel,400dpi
File Size:27.3MB
File Mode:RGB

A.W.0015

GX-9901-DX GUNDAM Double X

TV AFTER WAR GUNDAM X

On Air・On Air・On Air・ON AIR・1996.4.5～1996.12.28・TV ASAHI

Height 17.0m

Weight 7.8t

Pilot GARROD RAN

Assignment NOBELONG

Design KUNIO OKAWARA

FILE SPEC

Original Data 2805X4492pixel,400dpi

File Size 36.1MB

File Mode RGB



U.C.0079

MUSYA GUNDAM

Comic:PULAMO-KYOSHIRO

Series:1992.2~1996.10-COMMODORE

Height:UNKNOWN

Weight:UNKNOWN

FILE SPEE

Original Data:2686X3879pixel,400dpi

File Size:18MB

File Mode:RGB





U.C.0079

PERFECT GUNDAM

Comic PULAMO-KYOSH RO
Sense 1982.2 ~ 1986.10・COMIC BONBON(KODANSHA)
Height UNKNOWN
Weight UNKNOWN

FILE SPEC
Original Data:3000X3000pixel 400dp
File Size 26.3MB
File Mode RGB

U.C.0083

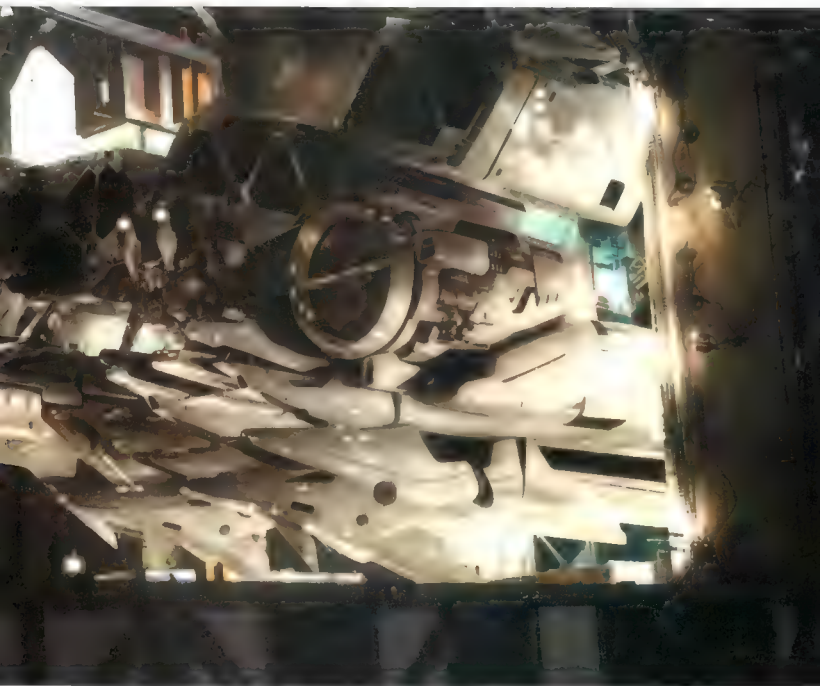
RX-78GP03 DENDROBIUM

JAM BERNARDI ADAM STAR MEMBER
FIGHT WITH THE POWER OF LOVE

How to
Selling
to the
D. of the
A. of the

FILED
of
F. of the
F. of the







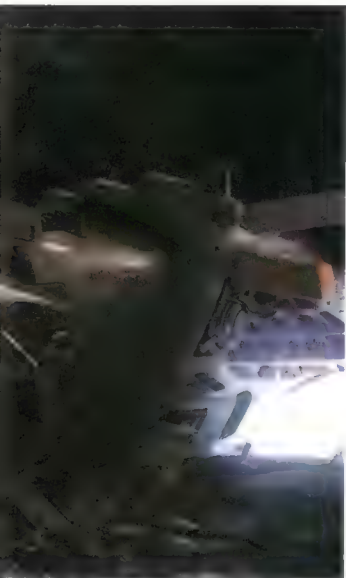


Figure 1

The first part of the paper discusses the importance of the study area and the objectives of the research. The second part describes the methodology used for data collection and analysis. The third part presents the results of the study, and the fourth part discusses the implications of the findings for future research and policy-making.

The study area is located in the northern part of the country, where the climate is cold and the terrain is rugged. The population is small and the economy is primarily based on agriculture and tourism. The objectives of the research are to assess the impact of climate change on the local environment and to identify the most effective strategies for adaptation and mitigation.

The methodology used for data collection includes field surveys, interviews with local residents, and analysis of satellite imagery. The data analysis is performed using statistical software and GIS tools. The results of the study show that climate change has led to a significant increase in the frequency and intensity of extreme weather events, which has had a negative impact on the local environment and economy.

The implications of the findings suggest that the local government should implement a comprehensive adaptation strategy that includes measures to improve infrastructure, enhance disaster preparedness, and promote sustainable development. The study also highlights the need for further research on the impact of climate change on the local environment and the role of the community in adaptation and mitigation.

Figure 1

Abstract

The purpose of this study is to investigate the impact of climate change on the local environment and to identify the most effective strategies for adaptation and mitigation. The study area is located in the northern part of the country, where the climate is cold and the terrain is rugged. The population is small and the economy is primarily based on agriculture and tourism. The objectives of the research are to assess the impact of climate change on the local environment and to identify the most effective strategies for adaptation and mitigation.

The methodology used for data collection includes field surveys, interviews with local residents, and analysis of satellite imagery. The data analysis is performed using statistical software and GIS tools. The results of the study show that climate change has led to a significant increase in the frequency and intensity of extreme weather events, which has had a negative impact on the local environment and economy.

The implications of the findings suggest that the local government should implement a comprehensive adaptation strategy that includes measures to improve infrastructure, enhance disaster preparedness, and promote sustainable development. The study also highlights the need for further research on the impact of climate change on the local environment and the role of the community in adaptation and mitigation.

1. Introduction

The purpose of this study is to investigate the impact of climate change on the local environment and to identify the most effective strategies for adaptation and mitigation. The study area is located in the northern part of the country, where the climate is cold and the terrain is rugged. The population is small and the economy is primarily based on agriculture and tourism. The objectives of the research are to assess the impact of climate change on the local environment and to identify the most effective strategies for adaptation and mitigation.

U.C.0079

RX-78-3 G3 GUNDAM

Love, Mr. BILLY T. T. DAD
S... ..
... ..
... ..
... ..
... ..
... ..
... ..

FILE SPEI
... ..
... ..
... ..

STAFF LIST

ILLUSTRATION **KATOKI HAJIME**

- YOSHIYUKI TOMINO
- TOSHIYA UENO
- HWAO ETO
- NORHIKO HARADA
- SHINSUKE NAKAJIMA
- KAI HARADA
- KAFUDJICHIOKI
- KATSUYOSHI SUGIHARA
- SCOTT T HARDS
- NOZOMI HAMADA
- SUMIO TAKEGA
- SONOE SEKITA
- NOBUYUKI NAKAKOJI
- IKUKO ENOMOTO
- TAKASHI HORIGUCHI
- TORU NOZAKI
- BEC
- OPO
- NIHON TELE WORK
- JUNJI MIZOROGI
- MASASHIRO TAKANO
- ENIANYA
- SUNRISE
- SHINICHIRO INOUE
- TSUGUHIKO KADOKAWA



GUNDAM FIX

NEWTYPE
PEL
LUS
RATED
COLLECTION

GUN

DAVE

FOX

THE WORKS

OF KATOKI, HAJIME

KADOKAWA
SHOTEN

GUNDAM FIX SUPPLE- MENT

CONTENTS

02

宮野由悠季 X カトキハジメ 対談

06

GUNDAM FIX MEDITATION

16

LIST OF GUNDAM FIX

Interview with Yoshiyuki Tomino + Hajime Katoki

『CG、アート、アニメをめぐる』

富野由悠季×カトキハジメ対談

月刊「Newtype」誌上で4年の長きに渡り連載された「GUNDAM FIX」。その終了を記念して「Newtype」'98年12月号で、「ガンダム」の生みの親・富野由悠季と、「GUNDAM FIX」の作者・カトキハジメの対談が行われた。その対談において、雑話という限られたスペースの中では収めきれなかった部分を、ここに収録した。

●CGとはいかなる素材なのか？

富野 先日、またまオスロ美術館を紹介したテレビ番組で、マネ(注1)やモネ(注2)の作品を見ていて思ったんだけど、いまのCGを使ったらイラスト、ゲームで使うムービーを含めての話ですか。あの描き方、使い方のものが、ある種の殻路に突いてくる感じがするんですけど、カトキ モネやマネというと、印象派(注3)の画家ですね。例えばマネは、前世紀末の新古典主義アカデミスムの閉塞感のなかで変な絵を描いて、それを破壊した、タブーを打ち破った人という感じがあります。

富野 そうです。彼らの女性のヌードの描き方ひとつ取ってみてもわかると思いますが、その前までのギンシャク的なつるつとした裸ではないものを彼らは描き出したんです。その意味では、まさに変な絵なんだけれども、たからといってそれ以前の絵の概念を破壊したからいけないのかと言ったときに、我々はその後に確立された絵画を見て楽しんできたわけですよ。

ですが、いまコンピュータがやっていることというの

は、むしろもっと古典的な、ルネッサンス的なものでしかなくて、リアルなものをとれた(けリアルに描けるかというところで終始している。それは実写の映像には必要だろうけれども、それだけがCGの役目ではないだろうと思うんですよ。たぶん、まあCGというツールを使って描く価値のある絵画というのは何だろうと考えたときに、それが見えにくくなっているんじゃないでしょうか。確かに、一部のマンガ家やイラストレーターの中には、そういう部分をいり始めている人たちがいることも事実です。しかし、基本的に絵というのは筆で描くものだという固定観念にとらわれている僕のような人間から見ると、果たしてそういうものが絵なのかどうかかわらなくなってきたというのが正直な気持ちです。

それともうひとつ重要なことがあるのは、コンピュータを使って描く絵画 というより、ムービーも含まれるから、やはりビジュアルとか言いようがないんだけれども、そういうビジュアルの提供の仕方に関しても、見えにくい時代になったんじゃないかと思いますね。

カトキ 確かに、僕が「GUNDAM FIX」を連載していた5年くらいの間に、CGやコンピュータを取り巻く状況も大きく変化しました。いまの絵画のお話に即して言うとう、ルネッサンス期から300年なり400年なりの時間をかけて、人間を精密にリアルに、いかにありありと描くかということが洗練され、様式化されてきて、これ以上としようもなくなったときに、マネが現われたわけですよ。それと同じように、イラストでは、僕らが学生の頃流行っていたスーパーリアル(注4)なんかも、アクリル絵具とエアブラシのテクスチャーから逃れられなかった。

それが、コンピュータが出現したことで、ようやく写真まがいのもや3Dのシミュレーションまでできるようになって、人間はありもしないものをこまかく描けるようになったのかと、専門家がおもしろって夢中になってCGをつくっていたのか、ここ10年くらいの状況なんだですね。ところか、いまはある程度のハード&ソフトウェアがあれば、誰にでもつくれるという時代にな

きた いよいよアカデミズムに加えてポップが出まわり始めたわけてす

富野 そうい意味では、CGはいよいよアートの領域に足を踏み入れ始めているのかもかもしれません。たと、それが単に1枚のイラストなのかといったら、僕は違うような気がします。逆に長大なムービーかといえは、それと違ってしまう。なぜかという、動かし瞬間に映画の領域に入ると思うからです

それともひとつ、ホログラフィ(立体画像)の問題も視界に入れておかなければいけないと思います。3Dで表現されてはおかなく、単なる代替物。感の彫刻を描くだけのものなのか、それともそのホログラフィの空間にある動きをもった、ひとつのアートとして成立するようなものか生まれてくるのかどうか 確実なことはわからないけれども、それもきちんと考えに入れておかなければいけない時代来たんじゃないでしょうか

そういつか、これをきめて、CGの世界かこれからとうなっていく。本当にわからなくなっている わからないというのは当事者にとってはつらいかも知れないけど、大きな意味でいえば、ビジュアルの世界というのは、非常にスリリングな時代を迎えているということはあるでしょうね

●アーティストをつくるのは「志」

カトキ そういつ、経験と知識に裏打ちされた富野さんのカルチャー全般に対するとんだ欲な姿勢というのはよく理解できるんですけど、僕自身もきめて、やはりみなできるところから進めていくしかないんじゃないでしょうか

例えはサンリオの現場にしても、デジタルに関しては、他のスタジオに比べて洗練度においてやや遅れている部分に力を入れるとか、パワリツ的な路線を組う

なら組うて、あるいは日本の伝統である浮世絵のような平面的なビジュアルで新しい表現を探るのか、またまたやるべきことと目の前に山のようにあるんですよね 富野 もちろんそうでしょう。でも、目の前にあることなんて、それこそ時間や予算と相談してできる範囲のことはやればはいいいのなことと僕は思っています カトキ それと出る範囲、というもので中ていかに頑張れるのかポイントなんじゃないですか

富野 いや、それは違います。アメの現場とか、予算とスケジュールに従ってつづらなくてはいい映画なんて、でもともとそんな仕事でですよ 僕自身で重要なのは、アーティストが関わった部分かそれだけでいいのかというところで、TVシリーズの仕事は、僕はアートななで思っていますから

ただ、これはフィギュアとかプラモデルの世界にも言えることで、僕は10年くらい前に実際ににつづっている人と言ったことがあるんですけど、こればかりはめざしてはいけませんと それはどういうことかという、フィギュアやプラモデルをつくっている人間のなかから、将来、ルーブルでもトロイカでもいいから、そういった美術館に買い上げられるような作品が生まれてきたら、それはとてもいいことと思うんです

実を言おう、ものをクリエイする人間には、基本的にそれくらいの志をもててほしい。だけれども、いまのメカニアの世界を見ても、好きにつづっているのはよくわかるけれども、アートかオタクかといったら、やっぱりオタクなんだよね としてもう一歩、アートに近つかないのかなというものがしほく感します カトキ 僕は、富野さんが使っているアートという単語に若干違和感を感じるんですよ それで舶来の言葉じゃないですか。でも、オタク文化みたいなものは、日本

はもともと江戸時代からあって、浮世絵にしても根付け注ちにしても、明日にはカフツカになってしまようなものを必死にやってつくっているうちに、急にヨーロッパ人がすごいと言いつ出したわけでしょう、最初から海外の価値観をめざさなくてもいいんじゃないでしょうか 富野 いや、志の部分の話です。それが芸になるのか、たのクズになっちゃうのか いまはみんながグズでいいんだという考えしかしていないような気がするんですけど、微細なディテールで完結していければいいんだという気分が強いのか。まあ、僕自身、志が高くないので、あまりこういう話にはしていないだろうけど……。それこそ僕はアートをやろうなんて思っていますから。

カトキ だ、先ほからタムとして非常に意識して使ってらっしゃいますよね

富野 もちろん、意識します。アートをめざさというのは僕自身にはできないから、他の人にはやればはいから使っているんですけど、それ、僕の場合はロケットアニメかやらせてもらっていない立場として、ロボットアニメでもメンジャーにしたいという強い意志とあります。このメンジャーにしたいという気持ちはい、どうしてもアートをめざす志と同じかもしれない

だからといって、「タイタニク」をつくったシェームス・スキャムロンがアークスとかいったら、それは別の話です。ですが、少なくともそれくらいターゲットを上に出さないで、こうして30年近くもロボットものアニメなんてやってられないんですよ そういう、やってられないものをやっていくために、やはり志はそういうところに設定しておかなければいけない その志がないと、一見、同じような仕事をしていても短いスパン 例えは今年度の売り上げとか、そういうことではかもの考

注1 マネー 1832〜1883、フランスの画家 19世紀のフランス文芸運動の躍進に大きな影響力をもった 印象派画家の先駆

注2 モネ 1840〜1926、フランスの画家 マネの影響で、風景や戸外の人物を題材に、光と色の写実的な表現、印象派を代表する人物

注3 印象派 19世紀にフランスで起こった絵画上の運動 物事の写実的な表現、技巧でそのままだけで表現しようとする主義 名前の由来は、パリのナヴァール写真館で刊行した『無名の画家、展覧会 展覧会協会賞』にモノが出品した作品の題名、印象・日の出、から

注4 スーパーリアル アクリル絵具を駆使して、写真と見間違えんばかりに「超写実」描写を「リアル」に描くこと

注5 根付け きんちゃん、印像、タバコ入れなどの縁の端に付けて唇に接する形のアクセサリー 象牙や珊瑚などに、彫刻・彫刻が施してある

えられなくなってしまうでしょう。それは商売しようと思っても、きつとろく商売はできません。

それに、僕はいまカキ君と対談しているから、カキ君にクリエイターとしての素養があると思っているから、アートの話をしているのであって、そう感じていない相手にこんな話はしません。そして、そういう志をもってやっていけば、例えば「GUNDAM FIX」と同じような作業になっしょうかも知れないけれども、それが20年くらい長いスパンで固まりとして見えてきたときに、ああ、やっぱりカキは違うなという見え方をしてくるはずだ。その意味で、僕はアートをめざすという志は持ってほしいと思うんです。そうでなければ、本当にクリエイターとしては死んでいくしかないんだから、本当に普通のことしか言えないけれども、カキ君には頑張って続けてほしいと思いますね。

●岐路に立っているビジュアル技法

カキ でも、一方では故宮博物館に展示されている日本の蒔絵(注6)の漆器とか、ああいうものをつくった人達というのは、そんなに先のことで考えていないんじゃないでしょうか。今日の蒔絵を研ぎ出すことだけ考えて、30年やってきたとか。

富野 それはまったく正しいと思います。そういう忍耐とか持続というの力になるんです。

カキ 近頃はメディアミックスとかメカビームみたいな話ばかりが好んで語られますが、僕は「GUNDAM FIX」で蒔絵職人みたいな継続の姿勢を見習おうと思いました。

富野 そういう部分は否定するつもりはないし、よくやったと認めているんです。誤解しないでください。ただ、いまの世の中で職人という言い方がもてはやされているけれども、CGに関しては職人がミソもくも多すぎるんです。その中に混ざってしまっているのかという問題はあると思います。

そして、その上で話をすれば、昔の人は明日の二飯のことまでは考えるけれども、おおむね1年先のことは何も考えていませんでした。これは文化人類学的に見てもそうだったらくて、5年10年先のことは考えられなかったようにです。ひとつにはそんなに生き延びられなかったということもあるし、未来という概念も、信じられないことに、ごく最近でさえ新しい言葉らしいんです。

カキ 特に東洋では、生死や時間は循環しているという考え方がありますから、蒔絵なんていまになっても、ずっと磨いている人は磨いていますし。

富野 だから、いま我々が使っている言葉や考え方に頼ると、間違ってしまうと思います。先ほどの志とか、本物の職人がつくり出していくビジュアルも、我々が知っているものとはきつと違うんです。ある意味で、

我々が関わっているヒン・アルというのは、創代米間の媒体なんです。だから、それに対するメタンスの取り方というのはよくわからないし、よくわからないというところまで止めておいていいんです。よくわからないからこそやりようがあるんだと考えて、さ、カキカキ君が言ったように、できることからできる範囲でやるしかないんです。カキ 最近になって、右上がりの成長の世の中が疑問視されてきたように、なんでも進歩していくのではないかもしれないという時代ですか。確かに、いまは何をやっても誰も驚かないという状況になっています。3Dでリアルにやってもそうだし、フォービズムみたいな荒いタッチにしても珍しくない。いくらCGが新しい、最先端の媒体であっても、絵に関してはやり尽くされているという感があるんですよ。

それで、僕がさっきから富野さんが言われるアートという言葉に違和感を感じるのは、現代美術も一種のコンセプト含めた閉塞感にふちあたっている、いまのアートという言葉にはそれを打ち破る力はないんじゃないかという気がするのです。

富野 日本ではアートを芸術と訳しているけれども、実は一番近い日本語は芸能という言葉だと僕は思っています。そして、人が生きている限り、こういう芸能を人は欲するんです。だからアートは生き残ります。

それは絵画だけでなく、舞台美術のようなものも含め

注6 蒔絵 奈良時代に発生した日本古来の漆器の装飾技法。絵画文様を漆で描き金銀粉などをまき塗り、掘り彫る。ナール

注7 プレン・ワット 地球上の全生命エネルギーを吸収し、地球を滅ぼすことを目的とする「物体」の集合。対称、巨大な人型を特徴とする。プレニアートととも主人公伊藤素子、いそみゆは立ち向かう。1998年WOWOW放映の、富野が原作、監督したアニメーション

で、芸能というふうにとらえていいんじゃないかと思えます。例えば、それがポロロ的なものであっても、10回も繰り返し見られるようなものであったら、それは確かにアートでしょう。なぜなら、芸能というものの基本はお楽しみであるし、その本質はエロチシズムだと思うからです。そして、人が生きていく限り、エロチシズムを喚起するようなものが嫌いなわけがありません。というより、それが必要なんです。上等なものとか、高貴なものだけを求めてアートだとは思いませんね。

カトキ さきはと富野さんが出た例が、有名な美術館の話だったの、ちょっと権威主義的かなと思ったんです。

富野 違います。現にあるとき、時代を革新したものというのは、いつでも下卑て見えたかもしれません。しかし、からといって不節操なものなのかと言ったら、いま巷にあるような不節操なものではない。なぜなら芸ですから。芸は不節操ではありません。ですが、確かにいまのコンピュータ・ゲームのなかには、そういう不節操なものがあふれているのかもしれませんね(笑)。

カトキ 要するに、見せ方ですよね。同じパンツを脱ぐにしても、そこに何かしら思うところがあると芸能になるわけでしょう。

富野 まったくその通りです。ただ見るだけなら、それ

は1回は見ると言うけど、もう1回と言ったときに「ちょっと待てよ」となったら、それはもう芸。アートじゃないパンツの脱ぎ方ひとつでも、それが露骨なものだったらいいけれども、そういう芸の部分がCGの話になったときには、単なる技術論に陥ってしまっているような気がします。表現すべきものをいかに表現するか、ということではなくて……いや、ゲームのムービーに関して言えば、僕にはまだそこまでも行っていないように感じられてしょうがないですね。

では、それが自分のつくっているロボットアニメはどうなんだといったときに、それは他のアニメよりももっと高質はひとしいし、そこでアートをつくろうという誤解はまったくしていませんよということなんです。

カトキ てすか。いまのお話の文脈から言うと、最近の富野さんは絵の良し悪しよりもお作法というか、そういう部分に比重を置いているように見えます。例えば「ブレンパワード」(注)は、おほど芸能になっていると僕には思えました。少なくとも絵の部分の上手い下手は、僕には鑑賞する上で全く問題になりませんでした。

富野 「ブレンパワード」では、はがっけとその部分をめざしました。ただ、いままでそれを絵の問題にずっとしてきてしまったということはあると思います。

カトキ もちろん、サンライズがつくる作品なんだから、

他のメタジオに比べて絵のレベルが劣るのはどうかと思うけど、富野作品の芸能として見た場合、絵の問題はまったくハンパになっていなかったように思えます。

富野 それについては大問題があって、これからつくる「カントム」の新作については、もう少し画質は良くしてくれなくて困ると思っています。良くなるわけはないんだけどね、そういう人間かいないんだから。結局はいっせん芸能だし、セルアニメでしかないから、こめんね。週一でつくるところになってしまうたよねというところで我慢するしかないんです。ですが、だからといってそれを嘆いているわけではありません。

カトキ ただ、富野さんの作品を見ている人は、すでに作り手のめざすところが可愛い女の子とかきれいな絵とか、あるいは華麗なアクションにあるわけではないというのかわかってきていると思うんですけど、それをまったく抜いてしまうと、本当に富野ノランのハートコアな部分のしにかついでこれないので、つくる以上は絵柄もきちんとしておいてとか、いろいろ気を遣ってはいらっしゃるでしょう。

富野 はい、それはそうしたいし、その部分が危惧しているわけではないんですけども同時に、そんなにちゃんとしたものかできるわけがないよねとも思っているの(笑)。

text by SHINSUKE NAKAJIMA

この考え方を発展させると、それまで機械を設計する上での「条件」と「静安定性」「非共振動時」「安定性」が必ずしも必要条件でなく、むしろ「貫けつ」「つり」「人間と同じように、形態自体は不安定でも、姿勢制御を導入するとこの「振動動」を安定に安定できるようになる」という、技術的には「マウロウチ」と「モノタツ」が「技術」の此方から「万端」を現実のものとした。そして、ついでにはモビルスーツのように、大型形態を導入した兵器として「家宅用」であるが、この「ノズル」の「コア」が「非共振動」の

そしてそれは社会現象ともなった。カンゾウ・カンタム・ノ・モ の大 「えーっ、そうなん? がっかり」という失望のほうか大きかったらしい。その録音といった、所詮「設定」の部分である。池田監督は具体的な

二つがそれぞれに交換可能で、換装することによって全体の機能や能力を変化させられる構造を指すようになってきている。例えばパソコンのCPUやメモリーは、規格が合えば容易に交換でき、能力を向上させられる。

1998年に建設が始まった、アメリカ・ヨーロッパ宇宙機関(ESA)/日本・カナダ・ロシア共同の国際宇宙ステーションが、モジュラー構成の典型である。それぞれの参加者が造ったモジュールを軌道上で組み立てるが、アメリカはヤード・ポント法、残りの国はメーブル法と、モジュールの準備する単位系まで異なっている。それでも、接統部の規格がしっかり決まてあれば、木に竹を接ぐような真似も可能になる。

最近は兵器の開発でも、モジュラー構成を取り入れるのが増えきた。一つの装甲車輻射シーンをベースに、さまざまな砲塔を付けたり、エンジンを強化したり、車体を延ばしたりして、戦車から装甲兵輪輸送車までを造ってしまふ。最近では、装甲自体がモジュラー化され、コートのようにコアの車体にまとうもの、といった思想も生まれている。装甲と車体を別々に造出し、相手に応じて爆発反応装甲(ERA)を追加したりも、容易にできるようになる。

しかし、モジュール思想には、過去に定めた規格に縛られて、革新の機会を失う危険が存在する。昔なら、量一量あれば大の大人が身を懐かえられたが、いまではそれからはみ出す日本人が増えた。人間がすべてを見通すことはできない以上、このようなリスクは、モジュールに常に内在されている。

Meditation of IWAO ETO

SCENE:35
VICTORY TWO-ASSALT BUSTER GUNDAM
(Newtype'97年11月号掲載)

選別率の算出

攻撃力(火力)と防御力(装甲)と機動性(運動性)。この三者は、つねに矛盾した関係にある。矛盾と言う成語自体、矛(ほこ)と盾(たて)、すなわち攻撃力と防御力のもとに成り立たない関係から来ている。

重量を、容積を、コストを、ハードウェアの設計においてなんらかの制約がある場合(現実の設計で制約のない設計は考えられないのだが)、この三つのバランスをどう取るかが問題になってくる。

個性的な設計者、あるいは自信過剰な設計者は、どれかを突出させて特色を出そうとする。経験の少ない設計者、想像力の不足する設計者は、意図せずにバランスを欠いた兵器を造る。

その結果はというと、たいていが失敗した兵器として記憶されることになる。火力と防衛力を重視するあまり、機動力を極端に落とした超重戦車。小さな船体に不相応な巨砲を搭載したトップヘヴィーな軍艦。スピードは出るが、曲がれもしないしほとんど兵器も持たない戦闘機。珍兵

兵器というものの本質から、バランスを欠いた兵器には、攻撃力を突出させたものが多いようだ。攻撃は最大の防禦也。例え防禦力を犠牲にしても、攻撃される前に相手を倒してしまえば、問題ないではないか。そう言った思考の落とし穴にはまる設計者や、要求の決定者が如何にかかっている。

1対1の決闘ならばそれも通用するかもしれないが、戦争は勝負事でもスポーツでもない。よってたかたか相手を叩いても、次から次へと応援を繰り出してもしられる。撃たれ弱い兵器は、相手のペースに陥るととたんに弱点をさらけ出す。

過剰な攻撃精神によるバランスを欠いた設計は、日本の兵器に多く見られる。防衛なき考えるのは歴戦者で敗北主義との歪んだ武士道精神があるいは防衛にまで力を割けない華なる貴族の傲慢か。太平洋戦争でも、いったん守勢に転ずると押されはういて、巻き返しも出ずに負けてしまった。中に強い日本人の国民性は、いまでも変わっていない気がする。

Meditation of IWAO ETO

SCENE:36 MSZ-006 Z-GUNDAM

Newtype'97年12月号掲載)

作者の覚悟とゆめ

芸術者は夢を見る。

る者はその場限りの夢を見ては忘れてしまう。ある者は繰り返して見る。ある者は悪夢に取り憑かれる。またある者は一生の間続く夢を見るのである。

ロシアのK・E・ツィオールコフスキー(1857-1935年)、アメリカのグールド(1882-1945年)、ルーマニアのH・J・オーベルト(1899年)などは、生涯同じ夢を見続けた人々で、彼等の見続けた人類の宇宙飛行だった。

ヴェルナー・フォン・ブラウン(1912-77年)も、彼等と夢を共有した人物である。ドイツ東部に生まれたヴェルナーは、大学生時代にアマチュア団体「ドイツ宇宙旅行協会」(VfR)に参加して、オーベルトの一番のファンになっている。

の活動はもともと世界的な恐慌で行き詰まるが、フォン・ブラウン陸軍にロケット技術者として就職する。ナチが軍を掌握して二期したとき、彼は宇宙飛行へのステップと割り切って、ミサイルの取り組んだ。フォン・ブラウンがリーダーとなって開発したのは、空の弾道ミサイルV-2(A-4)だったが、第二次大戦の勝敗を左右する出現が遅すぎた。ドイツの敗色が濃くなると、フォン・ブラウンの技術者達を引き連れて、アメリカ軍に投降する。アメリカでなら研究が続けられるとあるためである。

アメリカ軍でもミサイル研究を強いられるが、フォン・ブラウンはプロットに宇宙飛行の構想をマスコミに発表し、認める一般大衆を味方にする。やがてソ連との宇宙競争時代が到来、彼はNASAで念願の宇宙飛行士として、1968年、月面探査に挑むことになる。

フーコーの構想力の産物である。

ナポレオンが月着陸の企勢を駆って、NASAとフォン・ブラウンは有人火星の構想をふち上げた。しかしその頃から大衆は宇宙計画に関心し、火星計画は取り上げられなかった。彼は失意のうちにNASAをやめて低地州を去る。フォン・ブラウンの墓は未だに終わって

人間の価値観からすれば、フォン・ブラウンは愛国心も道義心も自己本位の技術者かもしれない。彼は人間の作った国家や道徳に囚われず、天外界を振り回して直接天の呼びかけに応えたのだ。人類がこの先活動の場を宇宙に移すときが来るとすれば、それを先導するのは彼のような理不尽な情熱とエゴの持ち主になるだろう。

ENE-37 BX-178 GUNDAM MK-II

Newtype'98年1月号掲載

計議がれたゆゑに思料

「初代から何かを受け継ぐ」という意味を含めて、Ⅱ型——英国風とマークⅡ——と称せられる。そして、マークⅡは生まれる前からの成功した部分を、より高めることが前提になっている。

「成功した節でこの口をいつも、そして展開されるマーケティング戦略は、たとえば「あのボディラインを捜そう」とか「賢者たるあのディティールはいっそのこととてしまおう」といった単純なものではない。そんな表層的な思入れや短期的マーケティングに基づく、安易に個性の演出を施されたものは、消えていってしまう。デザイナーは機能的なデザインをいっぺんに、何個もの異なるか

ルシエは、1963年に空冷水平対向リアエンジンという機械的かつ、モデル901(後の911)をデビューさせた。これは、マークIIと呼ばれることもあった。モデル356の2代目と比べるとおまかクルマだ。フロントエンジンもラジエーターも無いことを主張するエンジン、エンジンが直進する長さのリアオーバーハングといったサイズや、デザイン上の特徴などを受け継がれている。これは、技術障が主張する、この2代に共通したハードウェアの機能的なダイナミクスに現れているところだ。設計者もデザイナーも、クルマこそが受け継がれたものと熱抱していたのだろう。

[illegible]

自動車のデザインが、美的情報を伝達するという本来の機能を発揮し、そこにはそれが持つ1つの手がかりだ。自らの理想とか、消費者へのメッセージが受け取れるはずだ。いつものクルマのデザインは、デザイナーが一切の束縛もなく好き勝手に外觀を決めるものではなく、まずクルマの機能、設計仕様、メーカーの企業哲学などの目に見えない「要素」を整理し、その中にどれかを美学的に表現するために用いた結果なのである。そしてしつかりとしたプロセスを踏んでデザインされた自動車のスタイルには、高い「販路力」が宿るはずだ。多少のディテールをいれたいくらいでは、容易にその魅力を失ってしまうのである。

Thought of NORIHIKO HARADA

MASTER GUNDAM

クルマの中には、正面に立ったときに思わず、いすくまってしまうような
威圧感を覚えたり、街中で他のクルマに漕ぎ違って走るその姿が、まるで野
獣が羊の群の中を徘徊するように見えるほど、強烈な違和感をともなう
ものがある。いすくまってしまうのはなぜか。

これらは、洗練された洗練美、エアロプラームとで前面に出る演出された力とは異なる、血が流れているとでも思えるような動きや動き、生き生きをもった、モノクロの「濃みのあるデザイン」をもったクルマたちだ。

私が考えると思うクルマは、にぶついても、典型的なアメリカン・カブ・パワー・カークである。1964年発表、427立方インチ（約7リットル）エンジンを搭載し、0→400m加速が12秒台という、当時としては極めて優秀のような性能をもったクルマだ。実はアメリカにベースに定ったクルマである。英国のAC45年1953年に発売された「ユーズ」だ。ユーズは、2リットルエンジンをもった、外国150年代特有の牧場的で優雅で「雰囲気がある」ともったクルマだ。

このスタイルを例えらるなら、日曜の午前中に必ず教会に行く健全な青年と云ふべきだ。

コブラは、もともと2用であるエースの小さなボディに巨大なエンジンを押し込めたために、さまざまな無理が生じた。とくに、暖気系、冷却系、駆動系といった機能部分は、エアインテークや、電動ファン、オイルクーラーなどが拡大され、さらにフェンダーやタイヤがふたまわりほど大きくなって、コブラにとってのデザイン・アイデンティティともいえるその迫力な外観を表出させた。

結果として、青年は10年の時を経て、異様な道路の怪物へと変貌を遂げてしまった。そしてその姿には、狂気をはらんだ、容易には近寄りた
い凄みをまとっているのである。

本、乗車時刻のダイヤカードを入れた箱が壊れた。壊れたのは、ダイヤカードの
中に収まるダイヤの経路は決まっていた。しかし人間が多少の幻想に包まれた過
剰なダイヤへの憧れは、ときとしてエンジニアをもして、鋼和を度外視した
ダイヤの品をつくらせてしまうようだ。中身と外皮のバランスが崩れ、
必要はかなが超えたスペースのダイヤが詰め込まれると、その歪みとして
車体のあちこちが膨らんだり、穴が開いたりする。そして、その歪んだ部分
が見えるシートタタミの表面の下に内在する異様さを感ぜさせ、滑み

として感覚を生み出たのではないだろうか。
そしてそんなマシンは、楽しみを感ずるのと同時に、人の目を釘付けにする官能性も持ち合わせている。ボクサーの闘いから採り入れ、みみは肉にたれ、尻は肉に肉、腕への増量計測器など、異様にうごめけるのである。内と外の境界が不明確なのは、人もクルマも同じといえる過ぎだろうか。
Thought of NORIHIKO HARADA

SCENE:39 RX-93-GUNDAM

(Newtype'98年3月号掲載)

原点への回帰

すでにモビルスーツの歴史をもつ自動車型デザインする場合はしばしば「原点回帰」という発想が駆使される。時間をかてていたある車種の客観的評価(デザイン、価値、出来出し、商品化した点など)をそのビジュアルの「ディテール」をもとに正確に「原点」とし、「それ」といふばかりで押しとどめ、そして、原点にもたどり着くものがある。たとえば、日産ブルーバードというモデルは、'67年に登場した3世代目のモデルの510型である。ブルーバードは、ディテールの跡(足)の中で、何度かその原点である510に近いディテールに回帰している。このように、ある一世代の形態が、その後の具体的なイメージザンダーという意味で原点となるのである。

それら、より概念的な設計思想というものが原点となる場合がある。それはクルマやメカとデザインで見られるものの、VWゴルフは、モビルスーツのみに、最もゴルフらしいゴルフ、つまりゴルフの「原点」を極めようとする。例えるならば、完成までに数百年を要する、未来のゴルフクラブ造りそのものである。たぶん、その設計者は、たし「意思」によって、計画の絶対性と狂乱に拘限し、完成を見送期と満足を達成す却却てきたのである。

また、個人の強いイデオロギ、全く個人の美的設計思想や美意識などが原点となる場合がある。それが成功したとき、その個人は神話の主人公になる。エンジェラとリベラというグラフィックが代表的な例で、彼女の名を戴いた車種は、彼女の死後に開発されたニューモデルであっても、必ず彼女が生きていた時代に、彼ら自身によってつくられようイメージに回帰している。

このように新車が開発されるには、ディテーターのみならずすべての開発関係者によって、コンセプトを設定するの原動力の存在が不可欠なところがある。
そして、原点にたどり着くようなディテーターがハッキリ見られるクルマは、いかなる車種の名車ともいえないことがある。なぜなら、原点とはもともと「変わって」ゆく物の中に存在している。変わることのない「普遍の要素」のようなものであるから。それを、受け入れ内包したクルマが、時間を超越した魂を越えた魅力と魅きをも、名車と呼ばれるのである。

ガンダムは、戦闘用メカのなかでも名車とされている。なぜなら、普遍的メッセージ性内包しているから。彼れを認める、ガンダムの「特別」の小さな実用兵器としての存在とを考えると、いよいよとローグ型ロボット(無二無三の絶地的存在)ではなく、兵器であるというガンダム的な、ゆえにバトロノム——それがニュータイプとして、一般人にしろ——内包される確率に性質が移らねる。この点において、バトロノムは、その生きた多くのガンダムの原点といえる。同様にこの原点をもつたそのMSは、大衆のガンダム世界とまた異なる世界において、自由と正義を放っている。

Thought of NORIHIKO HARADA

SCINE:40 MSA-0011 S GUNDAM

(Newtype'98年4月号掲載)

湧いてく試作機

クルマのなかでも、量産車を前提とした商品もデザイン開発をするとき、その初期段階の重要仕事は、先行開発されたリサーチカー開発による作業がある。これはコンセプトを提案する作業や、パッケージング(車

体内部の空間構成も含めて、新製品の方向性やイメージを決めていく大切な作業なのである。

いままでの連載で述べてきたように、ディテーターは、完成後何年間も色褪せないような強い個性やインパクトを追求し続けるのである。また、たし、工業製品である以上安全基準や商品として成立する条件は守るのことが重要である。

しかし、開発初期段階でそれらの一部をとおしてはいても、純粋な造型として、そのなかのくみこみ、なせなら、この段階でディテーターが新車のコンセプトの神髄に近づきとてかきとるは、後の開発段階でデザイン変更を余念なくとも、多少のことでは一度整理した造形の本質を保持するには不足しないといふ見方があらう。実際には、より重要な設計変更や、直接的なワークインポートの介入など、ディテーターは自分の信念を適用することができず、人に代り言わなくてはならないのが……

さて、そんな形で、この段階では開発規模に比例した多数の人間によって、数々のディテールが製作されていく。世界規模で生産されるクルマの場合は、一部のマーケット——北米、西ヨーロッパ——のように一地域域の独特のテイストや指向性を探る目的で、主に現地人のデザイナーによってつくられるものもある。これを「リサーチデザイン」といふし、あえて正確が厳格なもので、それ自体の直接生産化という可能性は極めて低い。当り前のものが多いのである。

ディテーターの心遣いは、ディテーター自身の個人的な美的価値観が、他人に受け取られて受け入れられること、頼られるものである。自分の大切な石を、大衆に落着いて美しい波紋が広がるのを楽しんでいる。だから、自分のアイデアを世に出したい、他人に見てもらって美しいとて、敢て思いの丈を吐き出すのである。

だが、リサーチモデルのように、ディテーター作業のうち、演習の場面に移行されるものはその数パーセントに過ぎない。判例の世界に例えらるれば、新しい一案件の研究のために、数度の美術批評手帳が一人の客の口にもたらしに、キチンとこの中「試食」されるのみで消えていった権子なのである。

もちろん、プロのデザイナーは一言の文句もなく、そんな罵名の役をこなす。プロとは、その能力が時間一何円、何円に評価をもて主権できる特殊技能者であるから。

ひとつの作品は出来た、無数の役のためにたか、カコいディテーターは、また、他にいくつも、無数のディテーターと手を組まれられた宿命を背ったディテーターもある。どららしても、それがプロの仕事なら、ディテーター本人にとっては、どこか片々としていせよ、忘れたい、思い出したいことになるのである。

兵器であるガンダムも、工業デザインという仕事の性格上、クルマと同じような立場の苦しみや苦しむとわらっている。

Thought of NORIHIKO HARADA

SCENE:41 RX-79[G] Ez-8 GUNDAM Ez8

(Newtype'98年5月号掲載)

神の宿るディテール

ディテール用語に「ディテール」という単語がある。狭義には細部の形状・ディテールのことを指すのだけど、もともと「細部」と「部分」という意味で、そこから前者のように用いられることがある。だから、ディテールの反対語は、「全体」である。工業デザインの成立を数々つくった、全体・ディテールの関係はあまり奥深いし事である。

自動車の歴史をたどっていただきたい。あらゆる機械ほとんど同じく、自動車も(純粋に機械として)誕生したとき、すでに単純な造型をもつて存在していた。デザイン・ライン、色彩・機械の機能を組み合わせ、別のものを集合してたてた。さらに細部はさらに、さらに分析して、別のパーツを定めて組み立てていくという作業機能的に変わっていったのでは？ と思えるのは怪訝のものだが、自動車は発明されたとき、いかによいとはいえない、たか、初期、顧客の要求のすぐめ応用性や信頼性の面で成熟するの待つてつうちに、西ヨーロッパの何枚がらで、同

時に発見されるようにして自然に生れてきたのである。

だから、最初の自動車には自動車運動の理想美となく、それゆえ人間に適合した全体の両方のディテールに適合はできずにはなかった。人間の絶妙な感覚の発生期より前にはない。脳みろ、内臓の発育が早く形成されるが3ヶ月間の胎内期外形に似ていても似つてない、生まれたばかりの自動車はそんな段階だったのだ。

そして自動車は、誕生後20年ほどして、突然「自動車型」とも書えるような、勘がたない「固有の造形的ディテーター」を身に着ける。人の身体内部に、誰が見ても「自動車」という形が現れたのだ。これををもって「自動車形態」としての誕生と書うことは、その今が世紀初めの頃だ。

このき初めて自動車の形態に「全体」という概念が持ち込まれ、全体は自然に部分の間に、調和の関係をよこすことになる。それ、見るものの中に「美」「快」といふ感覚を消きよめるのである。

流体力学(空力学)というウラノノジの強い風を受けて、部品は互いに融合し合った。1950年頃まで、自動車のディテールは、その品質にたし、どこかどがフザフザで、ゴツゴツなものが、目についた。たてはては立体として区別がつかない、ほぼ一体化していった。このように変化を遂げた自動車も、使ったデザイナーが精緻を込めて造型したと、クルマが本人に属する美と個性が持ちあがった。ある場合、このディテールを削っても全体性の何かを損ねてしまし、そのディテールをどうしても、どうも「全体性」をいかに共通した美しさをこめてになる。全体とディテールのこのように不可分なまでの調和と統一を得たこと、この美のあり方、その知識に宿る「意」をいっていい。ジャーゲル・マイヤー・ディテーターなどの名を思えられればわかっていただけるのではないだろうか。

ガンダムの中には、戦車や戦車のディテールを引用したように見える機体も存在する。しかし、全体として調和のとれた統一がゆき進んでいるのなら、そのディテールは[用]てられ、全体にディテールに必要な要素にまで構築されているのだ。

Thought of NORIHIKO HARADA

SCENE:42 RX-78 GUNDAM GP-3 DENTROBIO

(Newtype'98年6月号掲載)

パワーとスピードへの憧れ

宇宙空間を走るガンダム。その勇姿、そしてそのスピードとパワーは、見る者に心を一瞬白濁させてくるような陶酔をもたせる。この麻痺的な感覚は、どこかアフリカで踊り起るのと同じだろうか。

この際、いにはカーデザインを考へるよりも非現実的な大団たのである。

人間は、広大な無尽の宇宙空間、地球といふものの狭かな一点で、居るある一生を費やして生きている。人類は種の誕生と同時に、空に飛躍(飛た)るか宇宙空間への無限の太虚によって無限の「空間」の暗示を受け、「空」を感じることで開けた「空間」の認識を持てようとした。そのために、人間には、「空間」と時間——という宿命的な概念を克服したいという本能的欲求が芽生えた。その本能的欲求は、開けた空間の中で、可能な限り広い空間を駆けたいという心とてあり、さらにいっ塊れは移動の自由とスピードへの憧れとなつたのである。これがあるなら、人間何者の未来の世界を探検しるを向とさせていくその性質——イデオニズムの正体とて言える。

我々が自動車を運転するとき、体内の秘められた衝動からくる快活は、人間の育った宿から解放される喜びなのだ。それが、アッセルを踏みつけては人の一瞬の心にも見えない。それが、人間が自動車を使う理由なのである。そしてガンダムが人々を魅きつけるのも、同くからると思えるから。

人間がデザインミズムは文明の発達と共に少しずつ形を変えて、さまざまな事例において人間性上出現してきた。文明の発展は「火」を人類が手にいれてから十数万年がたつ、熱エネルギーの解明と機械の技術を身にこめて、「動力」を完成させた。移動のためのエネルギーとして

これを、「作品の説得力」に対して「ファンの納得力」という。
当時のガンダムファンは、画面で踊るRX-78やザクを見ながら、ス-

パロディアニメの画面を補正するうえで、「本当ならこのMSのデザインはこんな感じ……」、勝手にディテールアップした絵を顔の中心で見つめていた。

ファンが作り手に親しみかけた時代ともいえる。過剰な思い入れがあった作品でもあったといえる。

そして、そんな「オレならガンダムをこう描く」という思いが、あれだけのガンプラブームといつかプラモ改造ブームを生んだはずなのだ。パフェウタのガンダムもまた、そんな思いから生まれたデザインに見える。過剰に強調された武装や電導ケーブルなどが特徴的なのは、「リアルな兵器としてのガンダム」というより、「TVアニメとしてここまで描かれたガンダム」にのらう。

‘80年代の子供たちが熱中したのは、そうした「オレだけのガンダム」を具現化したことだった。そしてそれは、不完全なアニメの世界を自分の頭の中で理想型に近づけようとする。納得感が生み出した「ワ」なのだ。昔のアニメ、そしてアニメをめぐる環境は、画面で描かれたものだけが真実ではない——という、前向きなファン姿勢に支えられていたのかもしれない。

Opinion of SHINICHIRO INOUE

SCENE:47 RX-78-3 G3 GUNDAM

(Newtype'98年11月号を迎え)

最終回/名もよえる魂

もうすぐ「ガンダム」は、放送開始から20周年というイベントを迎える。私がこの作品と出会ったのは20歳の時だった。以後20年を経て、40歳、ちょうど、人生の半分の時間をガンダムを模して見てきたことになる。いまでも、21歳で編集者の道に足をつこんだことを思えば、この作品とこの作品に関わったクリエイターたちに、仕事をさせてもらい、成長させてもらったと考えた方がいいたう。

ファーストガンダムの監督・富野由悠季は、私の生きる姿勢の師とも呼べる人であり——まあ、少し距離はあったりするが——50代も半ばは過ぎててもなお、子供のような可愛らしさをもったお方で、私が本場の意味で自分の感情を爆発させることができるのは、実はいくらこの人のおかげだ。監督としては迷宮を脱したうらたね。

ファーストガンダムのTVシリーズ終了直後、富野監督自らの手で、このノベライズが刊行された。

TVだけでは分らなかったキャラクターの心情や、初めて語られたエピソード——たとえばキヤタさんがホワイトベースの少年達と接していたか——は、まさに小販ならではのエキサイティングな体験だった。「ガンダム」という途中途中で切っけになっただけTVアニメを体験しながら、富野は何という、何を預けしと想っていたのか、私たちが行ったり来たりとこ

ができた。

全3巻から成るこの小説のラストで、富野監督は主人公アムロ・レイを、真に受けなく、まるで偶然にでも遭ったかのようにあつた、ガンダムに乗ったまばねを走らせている。アムロを獲らしたのは強敵シャアでもシャア・アプルでもない、無名の若いパイロットだった。それは富野なしの「自分の思いとはが離れたところで大きくかすむ(しまった)「ガンダム」という作品を終わらせるための理路整ったたの。小説という、他人の手がかりにまかす媒体でひっそり、そして優しくアムロを誘ってあげたという想い……。

数年前「Zガンダム」という形でシリーズが復活したとき、富野監督が悩んでいたのは「アムロの死を歴史的事実として受けとめた小説版の読者に、どう説明したらいいか」という点であつた。ファンが許容力のもちであるのに、というのには野暮。その生真面目さが富野なしの誠意の見せ方だ。もちろんシリーズは、映画版ガンダムの時間軸の延長という形で引き続き、アムロは重の中ら引っぱられることになる。絆かつた魂を魂に運んで、今なおアムロは、そして私はまきまう。「ガンダム」という物語の終幕を求め。

Opinion of SHINICHIRO INOUE

LIST OF GUNDAM FIX

STAGE I

▶メカニクアートとしてのガンダム

Newtype 1995.1 ~ 1996.8

WRITER

SCENE:1 ~ 4 KAI HARADA

SCENE:5 ~ 18 KAZUJO ICHIOKI

SCENE:19 ~ 20 KATSUYOSHI SUGIHARA

LIST OF GUNDAMS

SCENE:1 RX-78-2 GUNDAM

SCENE:2 CROSS BONE GUNDAM

SCENE:3 DEVIIL GUNDAM

SCENE:4 LM314V21 VICTORY TWO GUNDAM

SCENE:5 MSZ-010 Z GUNDAM

SCENE:6 RX-79(G) GUNDAM MASS-PRODUCT TYPE

SCENE:7 MRX-009 PSYCHO GUNDAM

SCENE:8 GAIA Gear α

SCENE:9 F-91 GUNDAM FORMULA 91

SCENE:10 OZ-00MS TALLGESE

SCENE:11 XXXG-000W WING GUNDAM 0

SCENE:12 RX-78GP01 ZEPHYRANTHES

SCENE:13 RX-78GP02 APHYALIS

SCENE:14 AGX-04 GERBERA-TETRA

SCENE:15 OZ-13MS GUNDAM EPOYON

SCENE:16 RX-78GP03 DENDROBIUM STAMEN

SCENE:17 MRX-010 PSYCHO GUNDAM Mk-II

SCENE:18 GX-9900 GUNDAM X

SCENE:19 XXXG-011 WING GUNDAM

SCENE:20 GF13-017NJ SHINING GUNDAM

STAGE II

▶思想としてのガンダム

Newtype 1996.9 ~ 1997.6

WRITER

SCENE:21 ~ 30 TOSHIYA UENO

LIST OF GUNDAMS

SCENE:21 LM312V04 VICTORY GUNDAM

SCENE:22 Z GUNDAM

SCENE:23 DUNDAM P90

SCENE:24 RGZ-91 Re-GZ

SCENE:25 FAZ-010S FULL ARMOR ZZ GUNDAM

SCENE:26 RX-78NT1 ALEX

SCENE:27 GX-0901-0X GUNDAM Double X

SCENE:28 MSZ-006-C1 Z-plus

SCENE:29 RX-79BD-1 GM BLADE DESTINY

SCENE:30 RX-78GP01-Fb Fullburn ZEPHYRANTHES

STAGE III

▶ガンダムの航空宇宙学

Newtype 1997.7 ~ 1997.12

WRITER

SCENE:31 ~ 36 IWAO ETO

LIST OF GUNDAMS

SCENE:31 XXXG-000W WING GUNDAM 0 CUSTOM

SCENE:32 MSN-00100 HYAKU-SHIKI

SCENE:33 GF13-017NJ II GOD GUNDAM

SCENE:34 OXZ-GU01A GUNDAM GEMINASS 01

SCENE:35 VICTORY TWO-ASSULT BUSTER GUNDAM

SCENE:36 MSZ-006 Z-GUNDAM